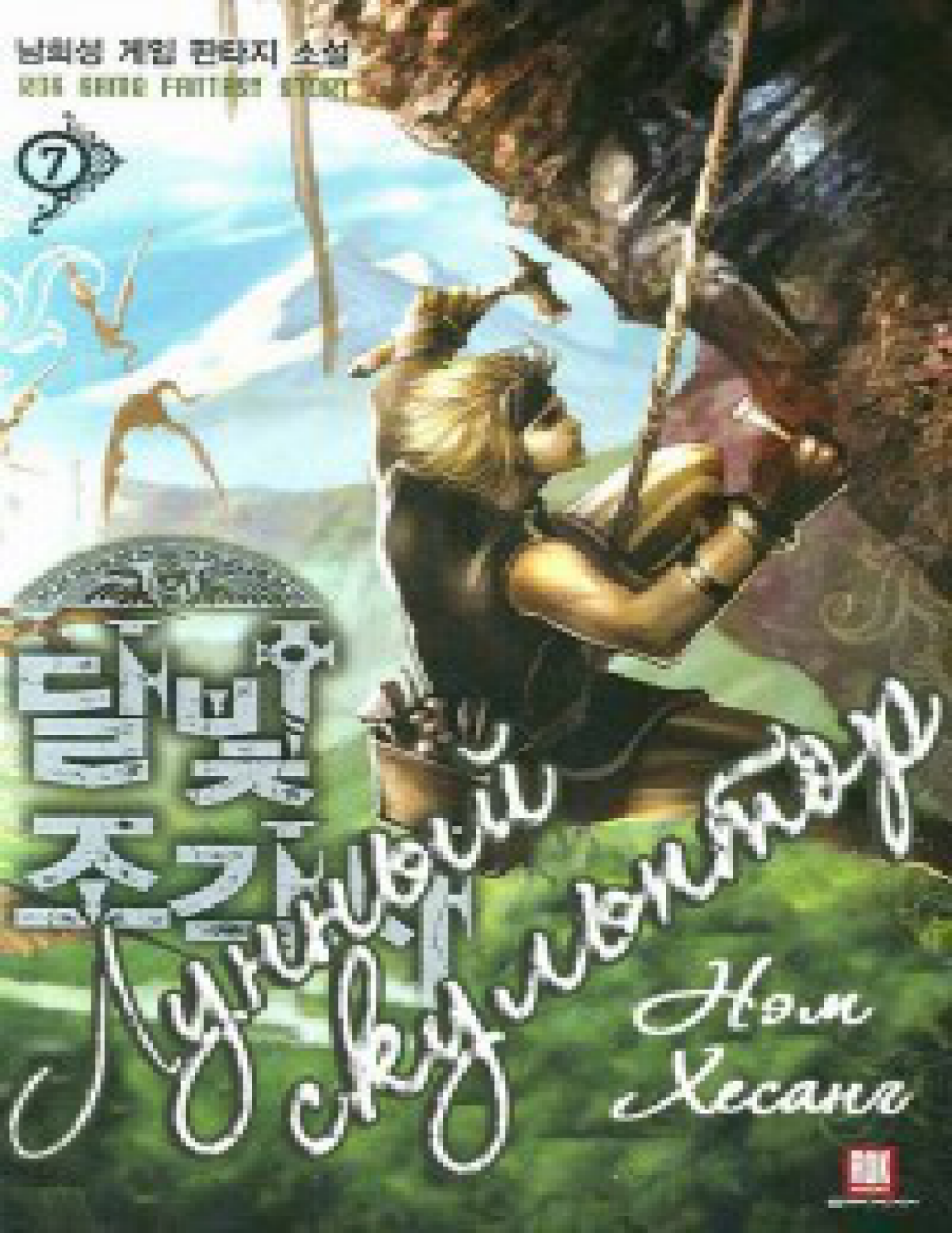
남희성 게임 판타지 소설

7



SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Продолжение приключений Виида в Королевской дороге. Перевод осуществляется одним человеком - Демихов Антон Сергеевич. Книгу ЛЛС буду переводить по мере выхода ее на английском языке, если вам нравится моя работа, поддержите меня отправив рубль-другой на счет QIWI кошелька: +77082226968. Тем самым вы поддержите мои работу и я буду переводить дальше и не только эту серию. Спасибо и приятного чтения.

- Heesung Num
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10

Heesung Num
Легендарный Лунный скульптор (книга 17)

Глава 1
Слава Виида

Огромная толпа собралась когда Виид появился на площади Моры сквозь переносной портал. Люди покупали и продавали товары на площади так же пылко, как и искали членов в свои группы. С Северной частью Версальского Континента, уже давно названной краем приключений, Мора процветала и станосилась большим городом.

- Эй, смотрите!

- Виид, Виид! Пошли охотиться с нами.

- Ты правда Виид из Земель Магии?

Людей, желающих с ним познакомиться поближе было очень много, они вызывали неудобство, задавали вопросы о Реке Плача или о том, правда ли он был Виидом из Земель Магии. Люди даже забрались на стены замка, махали ему и радовались.

Они приветствовали Виида как героя принесшего победу с войны.

Это было его отличием от того времени, когда он продавал дешевые скульптуры в Королевстве Розенхайм. Виид сложил руки, поднял подбородок и выражал полное высокомерие.

- Хе-хе, сейчас тут намного больше людей.

Ему пришлось вести себя так, как будтл все эти люди собрались на ни что иное, как на масштабное событие.

Резко, Виид закричал используя Львиный Рык: - Я уходил. Я бился. Я работал!

- Вуаааааааааа!

Аплодисменты были такими, что заставили трястись площадь Моры в односчастье.

- Он сказал что заработал миллион!

- Имуги! Пожалуйста покажи предметы с Имуги!

- ВИИД! ВИИД! ВИИД!

Его популярность была больше чем у самого престижного лидера культа, а толпа неудержимо ликовала. Вера и мечты обычных людей в Версальский Континент! После всего, Виид вернулся, он смог одолеть всех монстров и завершил квест, который никому не удавалось сделать до него.

Солдаты Моры и Рыцари Фреи собрались чтобы урегулировать ситуацию. Только тогда шум немного стих.

Рыцари Фреи склонили головы в знак уважения к Виду.

- Мы хотим поблагодарить тебя за уничтожение церкви Эмбиню. Для нас было честью встретить того, кто вошел в

историю как благодетель Церкви Фреи.

Виид ответил с достоинством: - Ничего сложного. Мне это не стоило ничего. Битва против Церкви Эмбиню была действительно жуткой, но была проще чем пойти на пляж и вздремнуть в солнечный летний день.

Он собирался пойти на пляж, вздремнуть, почитать комиксы в большом журнале. Это были замечательные времена, которые Виид проводил в свое мирное детское время. Так как неподалеку от его жилища был пляж, у него было где провести свободное время и хорошенько отдохнуть. Они даже брали с собой последние выпуски журналов.

Люди на пляже иногда сплетничали, но попросту не замечали многих вещей! Виид был одним из тех, кто легко расширял различные беседы о современной молодежи за чашкой кофе, с одним из пожилых охранников, в те времена, когда они были друзьями.

- Он говорит с Рыцарями.

Толпа опустилась в шепот. Вид паладинов говорящих с Виидом заставив их желудки гореть от зависти.

Тот портал, от куда внезапно появился Виид, был чем-то, что Купцы и Войны никогда не ожидали увидеть.

- Я думаю это первый раз когда Рыцари Фреи ведут себя так дружелюбно.

- Наверное потому, что они говорят с Виидом, да?

- Конечно же.

Ни кто не пытался подойти ближе к Рыцарям собравшимся на площади.

- Хмм.

Когда шум немного подутих, Виид посмотрел на всю площадь. Люди на площади были как шпроты в банке.

"А количество игроков правда увеличилось"

Он подумывал о налогах которые шли ему пока он смотрел на сидящих Купцов за прилавками!

"Надо ли мне поднять налоги? Или нет? Даже если я подниму их на 1%, доход будет огромен..."

Виид вложил всю свою энергию в расчеты. Он был плох в математике, но когда дело касалось денег, он никогда не ошибался.

"Нет, не сейчас. Слишком рано. Если поддаться искушению собирать налоги так рано, я не смогу сделать налоговый бум в будущем."

Он побледнегл, а выражение его лица стало мучительным.

Ему нужен умный план о том, как заставить людей чувствовать что налоги не повысились, даже если он их повысит.

Смотря на измученное лицо Виида, все игроки замолчали. Смотря на его выражение со стороны, могло показаться что он пытается решить чрезвычайно сложную проблему.

Когда он начал гримастничать, в сердцах людей забилась тревога.

Были люди которые раньше встречали Виида, как и те, кто впервые слышал о нем.

- Он собирал медь пока продавал скульптуры?

- Его тайные навыки необычны. Он все время прячет свою личность даже если является человеком убившим Короля Гидр, ну ты знаешь.

- Бог войны Виид. Посмотрите на его лицо, он нас всех убьет из за своего плохого настроения?

- Говорят что в Землях Магии, он был жестоким Войном, который не щадил даже маленьких существ...

Это восклицание повергло народ во мрачное настроение.

Все потому, что Виид был очень известной фигурой в Землях Магии!

* * *

На краю площади Торговцы о чем-то шептались. Они обсуждали злодеяния Виида из Земель Магии!

- Нууу..он и правда убивал людей так частно?

- Ага, мерзкие дела Виида были сумасшедшими. Он меня раз пять убивал.

- А тебя то почему? Вы были врагами?

Виид легко мог услышать беседу между юными Купцами. Так как они обсуждали истории его былых дней в Землях Магии, ему было жутко интересно.

- Да без особых причин. Однажды я заставил его ждать, пока покупал хорошие вещи из магазина, а еще встретились как то в группе, а потом еще и в подземелье пересеклись. Последние два случая были из-за того, что я не мог терпеть его измывания и вступил в группу, которую он всю один и убил.

- Он убил людей просто так?

- Он не просто убивал людей. Это буквально зверство. Он не оставил никого в живых, даже нубов и раненых.

Дурная слава Виида не ограничивалась лишь убийствами монстров в Землях Магии. Даже для игроков он был воплощением самой жестокости. С его невероятным уровнем, выдающимися навыками и уникальными предметами, он был сильнейшим игроком. Он топтал в пух и прах тех, кто бросал ему вызов, и

легко убивал тех, кто косо на него смотрел.

"Я не различал людей и монстров."

Виид яро вспоминал свою игру в Землях Магии. Он убил так много, что едва-ли мог вспомнить кого либо из своих оппонентов. У него абсолютно не было причин оставлять людей в живых, ведь они были всего лишь игроками, которых он убивал словно монстров. Он иногда намеренно искал высокоуровневых игроков, вовлекал в битву и убивал их.

Сила топ-гильдий? Его она не волновала.

"Не важно как хорошо они были организованны, все сдавались после трех или четырех смертей."

Он намеренно истребил всю гильдию игроков, дабы показать как он силен. После этого, критика в сторону Виида стала нелицеприятной, а общественное мнение на счет него стремительно упало. А потом он бил их снова и снова, без всякого предупреждения, просто рвал на части.

После бесчисленных повторений, другие гильдии взали его на прицел.

Хотя союзы против него формировались неоднократно, он избегал их в подземельях и уничтожал один за другим.

Виид бился очень мудро.

Бороться в одиночку с группой людей было действительно сложной задачей. Он был демоном, который использовал преимущества окрущающей среды, использовал предметы и убивал врагов одного за другим!

- Даже после этого я не думаю что Виид слишком уж плохой. В Землях Магии многие проклинали его. - сказал один из торгашей, а другой затряс головой в знак согласия.

- Ага, а потом Земли Магии стремительно стали терять популярность, требовалось что-то новое. Кто бы не почувствовал удовлетворения от выполнения неразрешимых квестов, бесконечных лабиринтов, не раскрытых секретов подземелий и чрезвычайно сильных монстров?

Люди не ненавидели Виида.

Даже в Королевской Дороге, Виид охотился и выполнял квесты с несравнимой пылкостью. По правде говоря, он не мог не взять какой нибуть сложнейший квест из за своей огромной славы. Он едва заканчивал их на грани гибели, когда другие опускали руки не начав их даже выполнять.

Для гильдий увеличивающих свое влияние с расширением силы или игроков, Виид был как луч света в темном царстве. Даже гильдии или игроки, которые полностью пропитались ненавистью к Вииду, не могли не признавать этого.

- Даже самые высокомерные гильдии полностью избегали его

из-за страха быть убитыми.

- А что так?

- Он был тем, с кем хотели подружиться все гильдии, даже если он их уничтожал и даже если они его избегали. Все хотели вписать свое имя в историю, как сделал это он.

- Он должно быть создавал невероятную атмосферу в игре.

- Если ты охотился на специальных землях и слышал как Виид приближается, ты начинал чувствовать как твоя кожа превращается в гусиную, ты не знал какого это до тех пор пока он тебя не убьет. Ты охотишься с группашами и мирно беседуешь о чем-то, а потом, появляется Виид в окрестностях.

Тихая, устарашающая атмосфера.

Проблема была не в квестах или монстрах, а в том, что ты все время хотел оставить свою группу и сбежать в "пис", зная что Виид убьет всех.

В общем, все, кто бы не последовал за Виидом, интересуясь его действиями и приключениями, всегда погибали.

- Ты должен был слышать о том, как Виид выполнял квесты в Землях Магии - это было невероятно, ходил туда где, казалось, присутствовал сам страх.

- Но ведь он хоть раз потерпел неудачу?

- Конечно, возможно и тысячу раз. Но все равно, он был лучше всех. Ни одного монстра не оставалось после зачистки Виидом подземелья, это были самые ужасающие моменты в его приключениях.

Рекорд установленный Виидом в Землях Магии до сих пор продолжал распространяться среди игроков.

- Такой вот был Виид.

- Чем больше я слышу, тем больше удивляюсь и ужасаюсь. Забавно слышать все это от, так сказать, первоубитого Виидом.

- Сильнейший в Землях Магии Виид. Эта личность стоит прямо тут - Лорд Моры.

Толпа излучала уважение в его сторону.

* * *

Виид сложил руки на груди и посмотрел вверх. Передвижной портал тихонько излучал синий свет, а непонятный аромат заполнял воздух.

После мучительных агоний и внутренних споров с самим собой, он переборол свои предубеждения.

- Не сейчас. Налоги должны расти невидимо. Поэтому люди не почувствуют их...

Если он внезапно поднимет налоги, то большое количество людей поднимет бунт.

"Надо рассуждать здраво. Заставить их подумать что налоги действительно поднялись - путь который приведет к краху, мне нужно оправдание которое они поймут! Без него, они не примут повышение налогов."

Преодолев свое тщеславие, Виид опустил рюкзак на землю и уселся следом. Виид был личностью который не ценил роскошь. В отличии от других, он никогда не водил в рестораны и не покупал еду девушкам-игрокам. Он улучшал навыки своей резьбы или кузнеца, охотясь или собирая материалы для дела.

Сумма которую он вложил в Мору чтобы поднять коллосальную прибыль была велика, поэтому ему нужно было много денег.

Мууууу!

С криком, неженка-бык появился из портала.

Желтый был использован Виидом в качестве грузовика. Даже его спина была нагружена бесчисленными пакетами с лутом, добытым подле реки Плача.

Сумки, которые он подготовил заранее были полны под завязку, а большие пакеты что он сделал из кожи Имуги уже не могли вместить ни грамма.

- Он должен быть где то тут...

Виид рылся в своем "багаже" и наконец вытащил меч.

Меч острый как игла!

- Это не простой лут! Я продаю добычу - хорошую броню, одежду, оружие в малом количестве!

Начало продаж его добычи!

Мгновением позже толпа на площади начала рассеиваться.

- Э...что за...он продает вещи?

- Меня потревожили по пустяку.

Из-за того что Виид излучал такую громадную славу, появились даже солдаты Моры и Рыцари, создавшие напряженную атмосферу. Когда Виид вытащил меч и поднял его вверх, толпа затаила дыхание в тревоге.

Ну, а сейчас их интерес к Вииду был таким же большим как и раньше, отвращение исчезло и площадь замка снова зашумела в торговле.

- Простите.

Купец, который торговал рядом храбро заговорил. Напротив передвижного портала, Виид и Желтый расположились в центре площади.

- Да?

- Вы и правда Бог Войны Виид?

- Хехе, оставлю этот вопрос вашему воображению.

Виид ничего не отрицал. Однако, купец который задал вопрос покивал головой.

- Похоже вы, это не он.

- Он сказал что не он, да?

- Да, это не он.

- ...

Получилось так, что купцы сами все решили. С другой стороны, было довольно много людей которые верили что именно он Бог Войны Виид из Земель Магии. Люди, которые лично видели приключения Виида по телеканалу КМС Media разделяли мнения и суждения по уровням и профессиям. Однако, большинство людей не могли решить к какой стороне они склонны больше.

Купцы внимательно взирали на поклажу на спине Желтого.

- Но, э...у тебя тут целая куча лута.

- Все потому, что я старательно охотился. - ответил Виид безразлично, выкладывая свою добычу из сумок. Покупатели еще не подошли и он подготавливал все к торговле.

Виид скупо смотрел на свою добычу и Купец решил внести предложение:

- Не хотели бы вы продать все это мне? Я дам хорошую цену.

Виид покачал головой: - Я продам все сам.

- Но мне будет проще, я же купец, я обо всем позабочусь. Торговать не так то просто.

Торгаш дал ему совет, но Виид не обратил на него внимания. Он набирался опыта в этом деле с 10 лет. Его обучение началось тогда, когда его бабушка торговала на рынке овощами!

- Антенны! Клыки Черного Дикого Кабана! Продаю не каждому. Так как материалы не дешевые, вы можете просто посмотреть и пройти дальше.

Виид начал рекламировать свои товары чтобы привлечь игроков.

- Антенны? Клыки? Что за лут такой, золотой что ли?

Цены по которым он продавал материал были просто заоблачные.

Виид охотился и собирал лут исключительно на Реке Плача. Так как на этой реке не было больше никого кроме него и ни кто не мог туда попасть, не будет лишним сказать что у него были исключительные продукты.

У него было действительно много вещей, которые люди искали.

Бог Войны Виид выполнил квест!

Однако, когда он начал выкладывать товар, люди рвались

купить его прежде, чем толпа заблокирует подступы к Виниду.

И купцы и маги, были приятно удивлены когда идентифицировали антенны. Это был материал для магических посохов, способный усиливать молнии. В общем, он предназначался для Зачарователей, антенны могли стоить по весу золота.

Маги выкрикивали цены как на аукционе лишь только завидя материал: - Я куплю их! Я куплю антенны по 350 золотых за каждую. Все куплю!

- Я куплю по 533!

- 539 золотых!

- Куплю по 540.

- Куплю по 555 - это все что у меня есть.

Обычно цены на добычу были фиксированны. Тем не менее, Купцы используя свои навыки торговли, старались скупать товар и потом продавать его дороже. Они могли получить лучшее предложение в зависимости от их стараний, общественного вклада и вклада денег в развитие деревни. Маги который самолично ничего не могли сделать, относили свои материалы к кузнецам.

- Куплю по 570! - кричал нахального вида худой паренек.

- 580!

- Куплю все по 600!

Огромный доход можно было получить за такой исключительный товар. Трата денег ради прокачки навыков торговли и славы!

Виид отказывал даже купцам, и, наконец продал все Антенны по 620 золотых, а клыки по 320. Он был удовлетворен, так как получил цену выше, чем если бы продавал все это в лавках.

Это было дорого даже для купцов, но так как они могли поднять свой уровень мастерства, то они получали неплохую выгоду.

Виид вытащил вторую сумку.

- А сейчас, то что осталось от церкви Эмбиню. Трофеи полученные в ходе выполнения квеста Альянса Освободителей! Те, кто хочет заполучить сувенир, пожалуйста выстройтесь в линию. Я продаю каждый по 15 золотых.

Тут были повязки украшенные эмблемой Эмбиню, кроме того, они давали +3 к защите, и были практически бесполезны. Тем не менее, относительно дешевые товары сравнивались с дорогим лутом, который он продавал буквально пять минут назад.

- Выглядит неплохо.

- Куплю одну.

- И мне одну, пожалуйста.

Виид продавал повязки как сувениры. "Как и ожидалось, я продам все этой толпе."

Он устроил скидки - купи пять и получи одну бесплатно - говоря этим что очень уважает клиентов.

Повязки продались в один миг!

- Теперь, следующим будет...

Товары, которые Виид вытаскивал одни за другим, были добычей высшего качества! Трофеи что он собрал охотясь на нежить - кости, куски рваной одежды и оружие - двуручные ржавые мечи. Ржавое оружие имело низкую прочность и было намного слабее, если использовалось Нежитью.

Торговцы, которые делали деньги рядом с Виидом могли только упавать на то, что его товары продавались словно горячие пироги.

- Пожалуйста, погодите минутку.

Виид умело использовал навыки заточки на мечах и очистку брони чтобы восстановить блеск и глянец.

- Эти сувениры принесут удачу своим владельцам! Этот шанс выпадает раз в жизни! Такого больше не купите ни где!

Он продавал те предметы, которые ни кто и никогда не использовал бы как экипировку. Кость ноги Скелета он продал за 1 золотой!

Когда Виид снял с него последнюю сумку, Желтый тихонько ушел. Он повернул в переулок на площади Моры, для секретных свиданий.

Лицо незнакомца было закрыто вуалью, худощавый человек ожидал быка.

- Ты должно быть Желтый. Я много слышал о тебе.

Мууууу!

- Тут все. Передай Вииду что доход делим 6 к 4.

Желтый понял и кивнул. Потом пустые сумки на спине Желтого вновь заполнились добычей.

Человека ожидавшего в проулке звали Мапан.

- Мы не можем упустить возможность продать вещи по высокой цене.

Стратегия замаскировки обычного лута под сувениры для того, чтобы заработать еще больше!

Виид вырезал свое имя на костях скульптурным ножом:

"Будьте счастливы. Виид", "Желаю приятной охоты. Виид", "Помните ужасную битву против Лорда Нежити, Балкана Демофа. Виид."

Если быть честным, он даже не успел подойти к Балкану, как тот умер без его участия. Он только заставил своих варваров убить пару паков скелетов из 10.000!

* * *

Темы о Боге Войны Виде все появлялись и появлялись на форумах Королевской Дороги.

Некоторые люди выказывали дань уважения Виду за выполненные квесты в Землях Магии. Тем не менее, было много людей которые описывали его ошибки.

- Он убил меня за то, что я спросил где он берет экипировку!

- Он убил меня за то, что я штопал вещи напротив него.

- По крайней мере он убил вас хоть по какой то причине. Я был убит просто за то, что находился в подземелье в которое он собирался входить.

- Он убил меня за хождение.

- А меня просто за расу человека.

- Я умер 12 раз. В городе, на площади, в охотничьих угодьях, не важно где он меня встречал. Позже, по глупости, я спросил его почему он меня убивает, а он ответил - потому что ему не нравится мое имя.

- А как тебя звали?

- ВиидЧертовИдиот.

- Ты заслуживал смерти.

Огромное количество ошибок и злодеяний Виида вылезли наружу.

На форуме только и делали что говорили о нем. Темы о Виде имели значок "горячий топик".

- Я был убит больше тридцати раз Виидом. Он порочно убивал меня, ну вы понимаете.

- Тридцать раз? И чем тут хвалиться? Я умирал более 50 раз. Возможно есть много людей которые помнят игрока который старался извести Виида до конца - Каштанчик.

- Мистер Каштанчик. Ты наверное и на пушечный выстрел к нему не подбирался, да?

- Хех. Люди никогда не бились с ним. Не важно как часто вы все умирали, мои смерти хуже всех, ага? Как по мне, я был одним из лучших игроков и входил в топ-50 в Землях Магии. У меня даже был редкий предмет Браслет Апежана. После моей

смерти, Виид забрал и одел его себе.

- Я завидую.

- Виид убил тебя и забрал такой предмет…а он его долго носил потом?

- Этот предмет он носил даже когда охотился на Черного Дракона. Во как!

Неуместная гордость!

Из-за того, что Виид был таким популярным игроком, было много игроков высокого уровня, что имели с ним отношения. Игроки, которые не часто оставляли свои мнения в комментариях Королевской Дороги начали это делать. Даже игроки которые вошли в Зал Славы, оставляли свои комментарии о днях былых в Землях Магии, дописывая Легенду о Виде.

Рекорд принадлежит Вору который повсюду следовал за Виидом, Виид его попросту не видел, и Вор умер в Подземелье попав под массовый удар босса.

- Он очищал данжи с невероятной скоростью! Один лишь вид того, как он убивает паки монстров что его окружали, заставил меня трепетать перед ним. Он определенно имел боевые способности, но я никогда раньше не видел такой эффектной борьбы, монстры даже пошевелиться не успевали. Даже если он был ранен или попал в ловушку, Виид беспрерывно шел вперед.

- Что это было за подземелье?

- Какой босс там был?

- Не знаю даже. Я умер в середине данжа, просто Виид меня обнаружил. Пока бродишь в одиночку по охотничьим угодьям, Виид убивает и правых и виноватых. Он мог просто убить их за то, что они на него посмотрели. Даже убивал гильдии которые нападали на него, и тех кто его раздражал.

* * *

В CTS Media огромные суммы денег выкладывались на сбор информации по Версальскому Континенту.

- Мы не можем потерпеть крах. Новости более важны чем вещания или знаменитости.

Количество людей играющих в КД росло геометрически. Не только по Республике Корея, но и во всем мире. Люди, которым не нравилась игра звались дикарями. В Африке, Среднем Востоке,

Северной Америке, сумашествие было невероятным. Не стоит и говорить что даже королевства в Арабских землях и Бразильские наркодиллеры подсели на КД!

Это выглядело так, как будто игроки международного уровня могли придать игре некоторую озадаченность, но они попросту присоединялись к новому миру. Только часть населения стремительно перешла к поднятию уровней и сбору лута. Они основались на севере, западе и в центральных частях Континента. Было много людей которые стремились познать новое - новые расы, новых монстров и новые возможности.

Программа CTS Media "Герои Версальского Континента" транслировалась и вещалась в странах по всему миру. С ростом КД, продажи роликов и интервью из игры стали просто огромными.

- Ничего так не привлекает внимания, как новости. Лучшей программой могут быть только Новости!

CTS Media создавало контраст с зарубежными вещателями прежде чем их конкуренты получали материал. Они использовали преимущество того, что их компания была глобальной мультинациональной корпорацией, и налаживала связи по своим каналам.

Огромные суммы денег протекали по этим каналам и взависимости от продаж, они даже получали отчисления на регулярной основе.

Это были не только капсулы, которые игроки покупали для игры, но и оплата аккаунтов; так как теле и радиовещательная индустрия расширялась, КД стала самым большим ресурсом дохода в Республике Корея.

Из за того, что CTS определенно находились на передовых позициях коммерческого рынка, они заного инвестировали заработанные деньги в КД. Они даже и не мечтали что таким образом смогут поднять свое влияние на состав директоров АО "Юникорн". Не только CTS Media, но и вся их компания не могла соперничать с продажами или доходами Юникорна.

Статус Корпорации Юникорн в масштабах мировой экономики со временем повышался, поэтому только те, кто купил акции на старте Юникорн, стали очень богатыми людьми. CTS Media отправили отчеты и инвестировали деньги в игроков для сбора информации о КД.

- Было бы прекрасно если бы мы получали эксклюзивный материал для нашего канала.

Многие пользователи просто купались в деньгах.

- А это...нормально...ну, что мы зарабатываем столько?

- Конечно. И пожалуйста предоставьте нам информацию о тех

вещах что творятся на вашей территории, а еще мешайте действиям других личностей с других каналов, если возможно.

Для гильдий держащих территории, это было не сложной задачей. Но им пришлось бы сильно попотеть чтобы заблокировать всяких левых репортеров из других Каналов, которые скрывали свои личности. Тем не менее, приобретение другим каналом общественной любви это то, что, безусловно, надо остановить. Гильдии только и болтали изо дня в день о том да о сем, поэтому выявление "крыс" стало реальной проблемой.

- Мы понимаем нашу задачу и стараемся изо всех сил.

CTS Media заключила соглашения с множеством мелких правителей на Версальском Континенте. Однако, переговоры с более влиятельными гильдиями встали им в копеечку.

Одна гильдия-владелец земель имела множество ресурсов дохода - налоги, взятки от мелких гильдий, налоги на использование охотничьих угодий, оружие, броню - все приносило большую прибыль. Топовые гильдии были всегда на шаг впереди и поэтому активно развивали свой бизнес.

- Сумма контракта мала, понимаю.

- Мы не работаем с такими суммами.

Топ-гильдии достигли того уровня, при котором начинаешь игнорировать звонки от директоров ТВ-каналов. Хоть все происходило в виртуальной реальности, "большие" правители Версальского Континента имели авторитет и власть. Даже каналы вещания не могли иметь дел с такими беззаботными правителями. Если они выберут не тех информаторов, они потеряют и деньги и время и информацию, поэтому им приходится работать с более мелкими гильдиями и собирать информацию по крупинкам. Они не могут выставить крупные гильдии в плохом свете из за их авторитета.

- У нас связи почти со всеми на континенте...как обстоят дела на севере и западе?

- Собеседования закончились и мы пригласим пару человек сегодня-завтра.

- И какова была их реакция?

- Они решили помогать нам довольно быстро, но возможно это из за того, что сейчас активно происходит торговля информацией в центральной части континента. Думаю мы вскоре решим кому доверить нашу работу.

- Неплохо.

Существует множество отличий от Западной части Континента перед другими частями. Мощные центры наций находятся сейчас в Центральной части. Они гордятся своими землями, шахтами и населением. Развивающиеся страны с

огромным потенциалом расположены на Востоке, а на Южной развита магия. Север сейчас стал центром новаторства и приключений. Из-за огромной площади Версальского континента, существуют места, на которых еще не ступала нога человека, Даже в Центральной части континента.

Запад имеет сильную националистическую предрасположенность, так что в основном гильдии запада состоят из людей одной нации и завербованных местных жителей. В других регионах, даже если ваша игра началась в городе или селе, вы могли бы избежать налогов за использование охотничьих угодий. Однако на западе такое не пройдет, там много лугов и пустынь принадлежащих гильдиям. Раньше было много сильных игроковв, которые, якобы, были связаны кровными узами с кочевыми народами - так они хвастались связями и бесплатным использованием земель. По большей части, вопросы гильдий решались в рамках одного народа. Их сила была меньше чем у гильдий на Центральной части континента, но размер и число отдельных территорий гильдий был небольшим.

- Какое облегчение. С кем мы в договоре на Севере?

Исполнительный директор лично возглавляет встречу в конференц-зале CTS Media.

- Представитель Севера - правитель Моры Виид. В прошлом у нас были деловые отношения.

- Кто с ним связался?

- Секретарь президента, Юн На-Хи.

- Ой, а почему сама секретарь президента связалась с ним?

- Решение о покупке аккаунта было лично решением Президента. Выбор игроков для программы "8 Героев" он также поручил ей.

- Такой позор. Если бы мы просто продолжали вещание, это было бы большим хитом ...

В "8 Героев" удалось привлечь достойных игроков. Тем не менее, они перестали показывать Виида в главной роли, потому что первичный отзыв телезрителей был негативным. А потом Виид начал выигрывать сражения против Кровавых Вампиров в Тодуме, Легиона Нежити и Костяного дракона.

Из-за того, что их соперники КМС Media начали вместо них показывать передачи О Вииде, были случаи, что CTS Media писали заявления о том, чтобы их конкуренты прекратили вещание этой передачи.

- Ну а сейчас, Мисс Юн На-хи, свяжитесь с Виидом.

- Я сделаю все возможное.

Глава 2
Кузнец магических мечей

Курысо, город Гномов-кузнецов, стал известен благодаря Виду (после его прихода город посетили тысячи игроков). Он впечатлял востановленными водными скульптурами Кенделлева и огромным выбором оружия и доспехов.

- Хаха, я могу купить если вы скините немного...Господин Гном, не могли бы вы снизить немного цену.

- Ни медяка.

Торгующих игроков и Гномов было найти не просто. Товары продаваемые в Курысо Гномами были слишком дорогими, даже на аксессуары. Люди не могут даже решиться на покупку. Для купцов, аксессуары были более ценны чем драгоценные камни или золото. Они могли бы торговать и в деревне, и получить неплохие деньги завлекая местных жителей и игроков.

Были гномы которым нравился суетливый город, но гномы не переставали ковать и их полностью поглощала работа.

- Хм...

Фабио затачивал готовый меч на точильном камне.

Хрыщ-тырыщь, чих-чих.

Меч заточен как острие иглы.
Навык заточки активирован!
Урон увеличен на 41%

Навык заточки!

Это был навык который мог использовать только Виид, но эту технику может использовать только кузнец среднего уровня. Конечно, так как Фабио никогда не учил Портяжное дело, он не знал техники такой как полировка и ручное отбеливание.

- Теперь меч довольно острый.

Фабио перевернул меч задом наперед, пытаясь найти изъяны и сколы. Клинок был очень гладкий, настолько что мог отразить не бритое лицо гнома!

Самым известным игроком-кузнецом на Версальском континенте был Фабио. Его специализацией были щиты и брони, но он скрывал тот факт что занимается созданием мечей.

Вооружение это полностью другой уровень работ, отличный от другого Кузнечества!

Считалось нормальным явлением добывать оружие на охоте, но мечи сделанные Фабио были такими качественными, что

распространялись среди игроков. Имея отличный клинок помогает ускорить охоту. Одержимость оружием или броней в КД была высокой.

Фабио делал мечи и намеренно продавал их по всему миру для веселья, но он тщательно скрывал тот факт что он делал их. Он делал их тайно, и его все считали кузнецом в отставке.

- Навык заточки это действительно вещь.

Фабио опустил меч.

Это было только временно, но навык повышал урон. Для продвинутого кузнеца 8го уронвя и Продвинтого навыки заточки 6 уровня, он поднимал урон меча аж на 85%. Однако были дикие побочные эффекты.

- Если заточка будет чрезвычайно, прочность меча будет быстро падать и сама заточка пропадет.

Аккуратное использование с увеличением урона на 40% или чуть больше не понесет проблем.

- Я закончил действительно красивый меч.

Раньше обычный клерк в реальной жизни, так же как и в КД имел какой то интерес. Существует множество профессий, но одна двигала жизнь Фабио вперед - Кузнечество.

Кто-может сказать что жизнь в КД была хаосом. Большинство игроков даже не знало как правильно убивать кроликов. А появление одинокого Орка заставило их отправиться в странствия на север, случайные игроки которые действовали сами по себе часто умирали.

Это было время когда обычный двуручник вызывал огромную зависть и ревность.

Фабио решил выбрать Кузнечество.

- Хороший выбор.

Он не мог погрузиться в пыл битвы, но и не сожалел о своем выборе. Он улучшал навык Кузнечества путем концентрации при создании оружия все быстрее и быстрее.

После того как он стал всемирно известным кузнецом в деревне Гномов, у него было много возможностей для заработка. А его имя распространилось по свету, а покупатели никогда не видели его без дела.

В сфере кузнечества было больше спроса чем предложения. Для лучшего Кузнеца, не было ничего невозможного. Он получал деньги за оказание услуг, а потом вкладывал в покупку руды для создания брони.

Профессия закаляет и пресует раскаленное до красна железо в плавильной печи. Хотя это и была работа в одиночестве, он смирился и продолжил трудиться.

С наилучшими материаласми он создавал суппер оружие и

броню для высокоуровневых игроков. Когда он начал появляться на телевидении, его поклонников стало в два раза больше. Он был идолом для начинающих кузнецов.

У него не было общественной известности, но Фабио был действующим лидером гильдии "Железная дорога".Он руководил гильдией создавая экипировку. У него было много врагов чем друзей и имел материальное и не материалое влияние. Среди игроков гномьей расы, не было ни кого кто бы не мог сказать доброго слова о нем.

- Однако, он самый лучший кузнец оружейник.

Дзинь!

Фабио неряшливо откинул только что созданный меч в сторону. Мечи горой лежали подле него.

- Ну вот, снова меч не оправдал моих ожиданий. Мне нужен отменный меч, способный пройти сквозь любую материю. Я должен сделать меч, достойный называться лучшим на Версальском Континенте.

Скрытые навыки Кузнеца!

Пройдя по тропе кузнечества, Фабио выучил множество уникальных техник.

> **Выплавка минералов. Уровень Продвинутый 3 (25%): Техника, при которой различные металлы переплавляются в чистую руду без примесей.**
>
> **Эту технику можно назвать основой всех Кузнецов, пониманием огня, воздуха и металла.**

Среди скрытых навыков Кузнеца, Выплавка минералов считалась первым навыком, который необходимо приобрести. Ее Фабио выучил когда менял свою профессию на "Кузнец кровавой стали".

-- Оооо, меня до сих пор трясет когда я думаю о том, через что мне пришлось пройти при смене профессии.

Для того чтобы изменить профессию Кузнеца, ему пришлось буквально жить в кузнице. Хотя он мог пойти в любую Гильдию как и другие игроки, и создать лишь пару тройку бронь и клинков чтобы сменить професссию, он этого не сделал.

Желая увидеть все своими глазами и прочувствовать молот в своих руках, он потратил больше месяца находясь в кузнице во времена открытия серверов КД.

Квест по смене профессии ему достался с большим трудом.

- Я никогда не смогу забыть "Радости, печали и слезы Кузнеца" - квест, что изменил мою жизнь.

Для того, чтобы поменять профессию, ему пришлось постоянно бегать между несколькими деревеньками на своих

коротеньких гномьих ножках, чтобы успешно завершить задание. А потом он практически жил в кузнице, чтобы получить последний квест.

Кузнец может выполнить задание не только в гильдии, но и самостоятельно, в кузнице. Он пытался не штамповать только один меч, он делал различные виды экипировки, собирал Славу по завершению квестов и делал приличные деньги. Спомощью таких вот квестов он получил навык Зачарования Экипировки.

> **Навык зачарования Экипировки. Продвинутый 1 (16%): Эффекты экипировки могут стать намного выше в руках Кузнеца.**
>
> **Путем бесчетных ошибок, экипировка может быть улучшена.**

Навык, который сделал Фабио известным!

Он выучил этот навык еще в то время, когда имел уровень Среднего Кузнеца.

Он все время говорил: - Никогда не открывай свои карты. Если кто то бы рассказал все его возможности всему Версальскому Континенту, начались бы нескончаемые войны за то, чтобы затащить Фабио к себе в клан или попросту лишить его жизни.

Фабио постоянно скрывал тот факт, что он так же может усиливать мечи в дополнение к броне, путем зачарования. Если бы он зачаровывал мечи людям, его финансовая сторона приравнялась бы к Каналу КМС Media. Он штопал деньги день за днем, только зачарованием брони. Даже если брать во внимание тот факт что во круг было полно Торговцев и других Кузнецов, он все равно получал огромный доход.

Однако, если бы стало известно что Кузнецы могут так сильно расширять свои возможности, большее количество людей выбрало бы Кузнечество.

- Моих соперников бы прибавилось, а меня бы как такового бы не было.

Фабио только зачаровывал броню. В конце концов, он хотел не просто денег, а хотел достичь пика в Кузнеческих навыках и создавать лучшие брони и оружия.

После заработка на Зачаровании Экипировки, он мог использовать минералы без ограничений. Он зашел так далеко, что стал покупать мифрил, железо и серебрянные руды из Королевства Тор.

Его навыки Кузнеца достигли Продвинутого уровня.

А скрытый навык Кузнечества он получил благодаря квестам!

Производство Мечей. Начинающий 8 (49%): Возможность вселять душу в экипировку. Однако, для этого требуется большое количество маны и специальный дух.

Эго мечи.

Фабио эксперементально внедрял духов в мечи, которые у него были

Дзинь!

Вы использовали всю вашу Ману.

Эго вплавлено в меч. Характеристики меча изменены.

Урон уменьшен на 17%. Прочность уменьшена на 65%.

Меч приобрел магические свойства.

В зависимости от уровня навыка Производства Мечей, уменьшение прочности и урона будет уменьшаться а магических параметров станет больше.

Тренировочный меч.

Прочность: 25/25.

Урон: 31-46.

Обычный длинный меч. Хорошо сбалансированный, сделанный из высококачественной закаленной стали. Так как это оружие сделанно умелым кузнецом, его характеристики может определить только кузнец с Продвинутым уровнем.

Работа сделанная Кузнецом Фабио.

Эго Меч с Духом гоблина. Дух находится в непробужденном состоянии.

Ограничения: Уровень 180.

Используется Мечниками, Рыцарями и Войнами.

Особенности: Урон молниней +2. Удача +15.

Он ожидал большего от своего первого эго меча. Ожидал чего то невероятного, чего то впечатляющего!

- Большая ошибка, - нахмурился Фабио.

Этот меч обладал самосознанием и повышал свои характеристики во время боя и охоты. Например, меч с уроном 40 единиц мог повысить свой урон до 70 или 80, а еще меч мог игнорировать сопративления магии, от случая к случаю.

Навык который стирал ограничения у оружия!

Однако, было несколько недостатков. По сравнению с

мечами, выкованными обычными кузнецами, урон и прочность у мечей Фабио значительно снижались.

- Магические характеристики ничего не значат.

Как безупречный кузнец, Фабио вкладывал свои характерстики в Силу, Выносливость, Ловкость и Концентрацию, так как они были важны для использования кузнечного молота. Возможно из за того, что его Мудрость и Интеллект были малы, у него было очень мало Маны и он не учил даже обычной магии. Возможно и потому, что он наделял эго мечи только обычными духами.

И что наиболее важно - эго мечи не могут запоминать предыдущие битвы, опять же - из-за малого количества маны и низкого уровня навыка Производства Мечей.

В качестве эксперемента, Фабио заставил свою дочь продавать созданный им эго меч и по секрету отслеживать рост меча. Однако мечу была уготована судьба быть выброшенным начинающим или игроком среднего уровня. Даже если у вас в руках эго меч, вам будет казаться что это просто магический меч с одной или двумя характеристиками.

Кто-то подумал что с его мечом что то не так и написал об этом на форуме.

> **- Произошло что то удивительное.**
>
> **Это оружие, которое я подобрал на дороге, имела силу молнии, а урон был от 31 до 46. Урон от молнии был всего 2 единички, но когда я идентифицировал и починил его и охотился с недельку, минимальный и максимальный урон повысились на 1, а урон молнии до 3. Сейчас я думаю поменять его на новый меч, но…как вы думаете?**

Ответы к его посту:

> **- У тебя амнезия брат.**
>
> **- Бухать меньше надо.**
>
> **- Этот меч, ты его мне можешь показать? Я не прошу его дать мне, просто хочу взглянуть и верну.**
>
> **- Я новичок без меча, пожалуйста продай его за 300 голды.**
>
> **- Эго мечи практически не пригодны для битвы пока я не достигну Среднего или Продвинутого уровня.**

Хотя Гномы были расой которая отличается в Кузнечестве, он не думал что этот его навык кузнецам вообще нужен, из за низких

магических способностей. Для Эльфа или Человека создать эго меч было бы куда проще.

Было действительно досадно, но Фабио перестал делать их.

Создание магических мечей. Начинающий 1 (3%): Вы можете создавать магические мечи.

Завершенный магический меч может иметь особые характеристики в зависимости от материала. Навык может быть использован только при ковке с магией.

Навык от которого Фабио ждал намного большего!

- Я сделаю наилучший магический меч.

Это было возможно. Материалы с магической силой можно было добыть в малых количествах из глубоких подземелий или охотясь на высокоуровневых монстров. Он просто жаждал создать наимощнейший магический меч.

- Настоящий магический меч, созданный Кузнецом, а не магом.

Маги могут вложить всю свою ману в меч для создания магических атрибутов, которые можно использовать несколько раз. Однако, Кузнецы могут создавать такие мечи для бесконечного использования.

Это секретный навык Фабио, который он приобрел после выполнения требований целой цепочки заданий.

Кузнец Магических Мечей.

Секретное искусство Кузнецов-гномов, тех, кто ненавидит Акриона Кайберна (Злого Дракона).

Обычные мечи не могут пробить шкуру дракона, а бороться с драконом магией - глупо. Кузнецы-гномы верят, что единственный способ одолеть дракона - это проткнуть его магическим мечом.

Для того, чтобы открыть этот способ, гномам пришлось облазить множество опаснейших подземелий.

Сложность: Только для Кузнецов.

Ограничения: Только для Кузнецов расы Гном.

Волшебный меч имеет больше урона чем простой, а так же он улучшается поглащая кровь врага.

Хрясь, дзинь, дыщ!

Фабио тихонько добил молотом сталь.

- Абсолютное оружие, практически идеальная брона; только таким образом можно стать лучшим кузнецом на Версальском

Континенте.

Так как и другие Кузнецы на Версальском Континенте очень много работали, то даже сейчас Фабио не отдыхал.

На всем Версальском Континенте Фабио был единственной фигурой, что скрывала свои таланты и свою настоящую личность.

* * *

Гильдия Красных Наемников.

Гильдия показывающая свою силу всему Версальскому Континенту. Только Наемники уровня 280+ могут присоединиться к ней. Они оперируют различными ветвями услуг по всем Королевствам, и полностью контролируют территорию озера Немер. Они управляли обширным регионом, в составе которого 5 замков и 28 деревень.

Гильдия Красных Наемников держала совет в замке Харён, закрытом замке на берегу озера Немер.

- Это Бог Войны Виид.

- Гильдмастер, почему бы нам его захватить его?

Глава гильдии Марен кивнул.

- Есть множество причин затащить Виида к нам.

Биться с Виидом и победить!

Для Гильдии Красных Наемников, доминирующей на всем Версальском Континенте, это было чем то вроде страстного желания.

Однако были и те, кто высказался против этого, покачав головами.

- Еще со времен Земель Магии, он был идолом для многих наемников. Для нас будет слишком сложным подчинить его себе.

- Нам нужны для этого основания. Если мы нападем на него совсем без причины, чем мы будем отличаться от воров которые крадут друг у друга?

- Какое основание? Подумайте о славе! Это шанс набрать кучу славы, победив Бога Войны Виида.

- Ага, кучу славы или бесчестие, если проиграем.

Наемники из топ-20 спорили уже несколько часов и не продвинулись и на дюйм в своих решениях.

Марен, Глава гильдии, определенно хотел заполучить Виида. Но, после того как услышал различные точки зрения, он начал сомниваться в своем решении.

Несомненно в победе очень много чести. Титул убийцы Бога Войны Виида сделал бы любого харизматичным, а с другой стороны, все игроки поддерживающие и любящие Виида, станут

для них злейшими врагами.

Даже простые игроки Земель Магии хорошо относились к Вииду. Его слава в КД достигла своего пика у большинства игроков, а Гильдия Гермес официально стала сильнейшей. Ни кто не мог не знать о Вииде, который выполнил невыполнимый квест и стал идолом для игроков и не важно принес он пользу их клану или нет.

Нафгель, один из топ-наемников сказал:

- Как мы объясним всему миру почему вся наша гильдия целиком охотится на Виида, скажем что ради славы? Есть ли кто нибуть из нас кто действительно может победить его?

- ...

После этого вопроса стало очень тихо. Даже Марен не мог ничего придумать в ответ.

Виид никогда не разглашал свой уровень или навыки.

- Нам придется очень туго, если все считают его лишь скульптором. Кто может биться так, как Виид в битве за Палрангку?

- ...

Не важно как это все выглядит, его способности размахивать мечом в битве, даже с мизерным шансом на успех, исходили из его ментальной стойкости. Обычные игроки почитали Виида из за его смелости бросать вызов всему на свете.

- Просто представьте его боевые возможности, единицы могут победить Виида в равной борьбе. А его настоящая профессия конечно же не может быть Скульптор.

- Нафгель, ты считаешь...?

- Мы не можем нападать на Скульптора. Однако с его магией Некроманта, мы не можем точно сказать кто он на самом деле.

Марен тоже входил в топ-50 игроков КД, но и он не знал всех способностей своих конкурентов. Принимая во внимание боевые умения Виида, которые он показал в битве с Костяным Драконом и прочими квестами, определить его профессию было действительно сложно.

"Мы бьемся все вместе, но если честно...я не уверен что мы смогли бы выполнить задание вроде этого. И, помимо уровня, его чувство битвы в несколько раз выше моего."

Они не слишком много знали о Вииде.

Потерпеть поражение в битве один на один будет не слишком позорно. Если игрок уровня Марена умрет, будет чрезвычайно сложно восстановить потерянный уровень и опыт. Он может даже слететь со своей позиции в рейтинге, а его соперники займут его место. Более того, битва с Виидом будет определенно показываться в эфире, а видео будут разосланы по всем сайтам.

Если он проиграет в дуэли, то ему придется смириться и с потерей славы и чести.

Только представить Марена без головы!

"Да он порвет всех членов гильдии на лоскуты, а его Бингрион, Феникс, Виверны...а если он использует свою супер некромантскую способность, всем придет каюк."

Мощь Некромантов была давно известна народу. Существовало много жалоб от людей, которые устали качать Некроманта из за его низкой выносливости, но из-затого видео с Виидом, они усердно продолжали качаться.

"Магия Некроманта...его боевые способности лишь малая часть Бога Войны."

Виид, брутальный смех вырвался из горла Марена...

- Эм...

Марен не мог действовать опрометчиво.

- Я еще не потерял нить событий, но у нас его большая проблема, так как мы не можем игнорировать эти "если бы".

- И если мы отправим экспедицию на Север, то можем попасть в лапы других гильдий, которые будут рады возможности нас истребить.

Так как Гильдия Красных Наемников была сильна, она имела таких же сильных врагов. Сейчас они были в том положении, когда нельзя было разбрасывать свои основные силы.

- Ты говоришь что мы можем быть атакованны пытаясь поймать Виида?

- Конечно. Наша территория будет пустовать и враги легко воспользуются возможностью напасть. С точки зрения других гильдий, не думаешь ли ты что напасть на наш лакомый кусок земли для них будет хуже чем охотиться за Виидом?

- ...

У них очень много конкурентов, а закона запрещающего атаки на них не существует.

Сейчас это было самой большой проблемой Гильдии Красных Наемников.

* * *

У Виида осталась всего пара вещей после того как он начал продавать лут. Он планировал найти владельцев Двуручного Копья Софии, Большого Кристалла, Перстня Джорудиа, продать алмазы и Магическое Оружие Изурена.

- Было бы неплохо продать Большой Кристалл после того как я сделаю из него скульптурный орнамент...для меня он сейчас

бесполезен, ведь я Лунный Скульптор. Надо продать и остальное через аукцион сайта или через Общество Темных Геймеров.

Туалетный столик и столик для полделанный с внедрением большого кристалла! Их трудно будет продать на Севере, но эта роскош будет продана по чрезвычайно высоким ценам в Центральном Королевстве.

После продажи разных товаров, Виид прогуливался по Море с Желтым.

Обитатели узнавали и приветствовали его.

- С возвращением, мой лорд.

- Мой лорд, говорят вы успешно завершили задание, снова...пожалуйста расскажите нам свою историю. Мой сын говорит что хочет стать как вы, когда вырастет.

- Лорд Моры, я наемник из Королевства Ринтл. Для меня честь познакомиться с вами.

Из-за его огромной Славы завоеванной на реке Плача, даже НПС из Центрального Континента разговаривали с ним уважительно.

- У нас созрели прекрасные яблоки в саду. Мы отложили для вас самые вкусные, Мой Лорд, пожалуйста попробуйте их.

Женщина протянула ему яблоки прямо с корзиной. Это была корзинка фруктов, с которой она пришла торговать на рынок, но когда она увидела Правителя отдала ему все без остатка.

Виид взял корзинку и откусил большой кусок от плода - красного яблока.

- Желтый, съешь и ты штучку.

Он кинул Желтому яблоко погрызанное червяком. Бык вытянул язык, а потом открыл пасть и забросил его туда.

Виид торжественно продолжил поучительные мероприятия:

- Желтый, люди по своей натуре всегда придут к друг другу в трудную минуту. Но не думаешь ли ты, что их отношение к нам из за наших квестов?

Желтый ничего не ответил, а просто кивнул; он был занят поеданием яблок из корзины.

Мора координально переменилась с последнего его визита. Мистические фигуры появились на площади, образовав своеобразный мост к замку Лорда. Скульпторы, Художники и прочие творческие личности сплывались в Мору и обогощали ее.

- Мы образовали район магазинов!

- Я Художник, пожалуйста возьми меня с собой.

- А я скульптор, возьми меня!

Когда появился квест на создание произведений искусства, все художники присоединились к строительству прекрасного.

С кристально чистой рекой и озером, Мора привлекала все

больше людей, и продолжала расширяться.

Теперь даже виднелся красивый узор на высокой башне Моры.

Узор волос Анки!
Городское украшение.
Прочность: 80/80.
Золотой узор с неопределенной археологической ценностью.
Особенности: Коммерческое развитие всей деревни улучшено на 2%.
Опыт получаемый игроками увеличен на 2%

Спенсон, создатель узора, был очень известным авантюристом в КД; узор волос который он выкопал путешествуя на севере теперь стоял на обозрении в Море.

Авантюристы могут проводить раскопки и выискивать предметы такого типа. Иногда они продают такие предметы по очень высоким ценам и получают очень много славы, если вкладывают их в развитие какого-либо города. Так же они получали хорошие отношения с коренным населением города и могли покупать товары по очень низким ценам - намного ниже чем продают Торговцы-игроки. Более того, их популярность среди простых клерков достигала пика! Они часто старались нанять авантюриста к себе в группу, чтобы найти какие либо вещи.

Спенсон предсказал что в будущем Мора станет центральной столицей Севера и оставил тут свой артефакт.

Возвратившись в Мору после долгого времени, Виид мог прочувствовать что все вокруг пропахло авантюризмом.

- Как хорошо-то.

- Ты не рад что мы вернулись?

- Рад, атмосфера просто класс.

А еще одим изменением было новое появление множества мостов и сторений - их было так много как сот в пчелином улье. С момента как начинающие игроки стали избирать стартовой точкой Мору, в ней появилось много парочек. Любовь, которая сплотила людей в охоте на кроликов и лис!

Спрос и предложение товаров для новичков стало основой экономического роста Моры. Не было основной причины для того, чтобы новички выбирали стартовой точкой Мору а не Королевство Розенхайм, но тем не менее Мора сейчас кишела ими. Это было смыслом для них - съесть 10 буханок ржаного хлеба, родиться в порванной одежке с деревянным мечом и выполнять задания в деревне.

Мора стала славным городом полным жизни!

Рост Моры пока Виид отсутствовал был ослепителен. С появлением новичков количество магазинов утроилось. Это были магазины не дешевых безделушек, а приличных, высокого класса вещей.

Купцы или люди которые желали построить дом, в первую очередь должны иметь какие то художественные навыки.

- Кажется, мне потребуется помощь...

- Просто строй быстро-быстро и сделай склад чуть побольше.

Однако здания с нестандартным художественным подходом приносили в будущем намного больше дохода. Даже если они были сделанны из одного и того же материала, люди выбирали красивые здания, и, поэтому инвестирование в скульптуры и другие художественные особенности было очень привлекательным.

Скульпторы, Художники и Архитекторы собрались в одном месте, чтобы наполнить город красками.

- Песня которая будет сейчас играться называется "Ночь в гоблинском подземелье".

Каждый уголок любой улицы был своего рода сценой для выступлений. В узких закаулках, шириной в, примерно, пять шагов, Барды пели песни и брынчали на инструментах. Такое люди могут увидеть только в Городе Актеров - Родиуме.

В море, Актеры, Барды и Архитекторы пользовались уважением. Все это стало результатом случайного вложения денег Виидом, которые он заработал потом и кровью. Другие города или замки не тратили ни цента или может быть лишь 1% дохода на развитие культуры, но правитель Моры жертвовал деньги несколько раз.

Тут было много начинащих Бардов и визитов широко известных по всему Версальскому Континенту - они с радостью делились музыкой с жителями Моры.

Таверна, кузница, оружейный магазин и магазин брони были заполнены начинающими игроками. А на улицах народу было - тьма, как будто все собрались на какой-то праздник.

- Мне интересно, как много изменилось пока меня не было. Окно информации о регионе!

Дзинь!

Регион Моры

Местность принадлежавшая когда-то империи Нифльхейм.

Самый процветающий регион на Севере Версальского Континента. Купцы занимаются активной торговлей, а покупатели не выходят из магазинов. Искусство очень развито, привлекает туристов. Благодаря культуре происходит приток населения и создаются новые рабочие места. Новое население производит ускоренный рост всех профессий.

Уровень боеготовности	47	Экономика	821
Культура	1.130	Технологии	310
Влияние религии	89	Региональна политика	22
Влияние на соседние регионы			41%

Влияние нынешней империи Нифльхайм: 3,6% (Оказывает большое влияние на военную, экономическую, культурную, технологическую, популяционную и квестовые сферы)

Развитие Города	106	Санитария	41
Безопасность			69%

Водные ресурсы отчищены, построены новые дома. Тем не менее, они все еще не способны удовлетворить потребности растущего населения.
Новые жители хотят больше инвестиций в безопасность. Они жаждут расширения территорий и повышение количества монстров.
Они те, кто едва помнит праздник света, который прошел давным давно.
Большое количество скульптур приносит счастье всем жителям города. Присутствует легкая неудовлетворенность художников. Бесконечная вера актеров в улучшение достоинства города. Обитатели гордятся тем, что они являются жителями Моры.
Портяжное дело продолжает улучшаться. С появлением огромного количества Портных, город ждет светлое будущее.
Техника производства стали все еще стандартная; Кузнецы производят оружие или броню очень неопытно.
Регион верит богине Фрее. Вера их тверда и нерушима. Умеренный гедонизм и плодородство повысилось в результате влияния Церкви Фреи; люди ведут себя прилежно.

Специализации	Выделка кожи и создание одежды
Общее число жителей	161.101
Ежемесячный доход от налогов	178.045 золотых

Распределение операционных затрат:
Военное дело: 5%
Экономическое развитие: 32%
Культурные инвестиции: 14%
Задания и монстры: 9%
Ремонт города: 31%
Пожертвования Церкви Фреи: 9%

Повышение налогов будет результатом роста населения, коммерческого развития и притока торговцев и авантюристов!

- Хехе.

Виид сделал строгое лицо. Уголки его губ грозили расплыться в улыбке, а мышцы лица свело от попытки удержать улыбку. Он был так счастлив, что хотел удариться в пляс, но ему приходилось сохранять лицо правителя, особенно в такое время.

- Ничего особенного. Кх...кхм. Просто примитивная деревенька.

Виид вдруг скривился как от кислого лимона.

В особенности было хорошо, что ежемесячное пожертвование Церкви Фреи уменьшилось с 15 до 9%.

- Кажется что автоматический доход повысился.

С повышением бюджета, появились вложения и в культуру, военную мощь, экономическое развитие и поддержание города. Так как создался взрывной приток новичков, Мору можно было назвать городом среднего уровня.

- Прекрасно, но я все еще получаю несравнимо мало денег от такого населения.

Из 100 человек 86 были новички.

Низкие налоги, приключения, бесплатные охотничьи земли и Башня Света. Новички быстро качались благодаря позитивному развитию Моры.

- Чем больше новичков повысят уровень, тем больше станут налоги!

Он был питал надежды на будущее. Конечно, у Моры было много недостатков.

Не было никаких других церквей, кроме церкви Фреи. Игрокам-жрецам было негде развернуться.

Технологическое развитие было низким - оружие и броня была низкого качества, потому что Кузнецов было слишком мало. Поскольку они ковали строго определенное количество оружия и брони, все магазины были пусты уже по утрам. Начинающие часто жаловались, потому что даже оружие для новичков в магазинахпродавалось по ценам премиум-класса.

Виид не слишком беспокоился.

- Кузнецы скорее всего придут позже и дефицит пропадет.

Чтобы делать такие вещи, как оружие и броню, почистить или укрепить их, кузнец был просто необходим! Кузнецов очень уважали, как и лекарей, которых было не так и много.

Несмотря на многие недостатки города, новички-любители приключений, росли, помогая друг другу.

Виид вышел за пределы деревни. Пшеница и ячмень в полях быстро прорастала. Пшеница, благословленая церковью Фреи,

давала так много зерна, что стебли, просто сгибались под их тяжестью. Было много людей, кичащих и атакующих монстров в горах неподалеку.

"Я должен заработать по крайней мере на медяк больше."

- Нам нужны деньги чтобы жить дорогой.

- Мы не можем даже охоться вдоволь - цены на броню ужасно высоки.

- А цены на оружие по крайней мере приемлимы.

- Пф, наверное выбрать путь Война-защитника было не лучшей идеей. Надо было податься в жрецы Церкви Фреи.

Даже новички брали кирки в руки и шли к шахтам. Даже если они не были шахтерами, они могли добывать руду, особенно Войны, Мечники или Рыцари с высокой силой. Они шли на шахты с опущенными плечами, чтобы заработать денег.

Наконец уголки губ Виида расплылись в улыбке. Такая грубая эксплуатация населения - ни что иное как доказательство процветания Моры.

Глава 3
Правитель Моры

Юн На-Хи была переполнена ожиданием.

- Это возможность познакомиться с ним лично.

Встреча с Ли Хэном!

Они не смогли заключить контракт по трем телефонным звонкам, поэтому она собиралась лично заключить его с Виидом.

Хотя она была лишь обычным работником с должностью секретарь Президента, она никогда не мечтала о встрече с таким впечатляющим человеком как Ли Хэн. Только подумать о Ли Хэне было достаточно, чтобы заставить ее сердце дрожать от волнения.

- Этот человек только и думает о деньгах, он хочет 3 миллиона долларов.

Во время их первого телефонного разговора, он грубо повесил трубку, когда она предупредила его о том, что его аккаунт был продан на аукционе за 3 миллиона долларов.

Не был ли он тем человеком, о ком всю жизнь мечтала Юн На-Хи? Она все еще не может забыть тот шок, который пережила в тот момент.

Они разделили короткую беседу когда она вела репортаж программы "8 Героев". В то время, уровень Ли Хэна был всего 219-тым. Юн На-Хи тоже играла в КД и была намного выше уровнем чем он.

Но даже его слава длилась недолго. Квест в Тодуме, квест с Легионом Бессмертных, охота на Костяного Дракона и даже захват церкви Эмбиню!

Юн На-Хи первой увидела его видео - такое вдохновенное командование Орками и Темными Эльфами в облике орка Каричи! Она была страстной фанаткой Виида - распечатала огромный плакат Орка Каричи и повесила на стену в спальне.

- Хмм, а если ему позвонить совершенно неожиданно?

Юн На-Хи внезапно решила позвонить ему. Она сделала это из-за своей должности секретаря Президента, позволяющей ей звонить и приглашать кого угодно и когда угодно. Однако, когда она только собиралась набрать номер Ли Хэна, слишком перенервничала чтобы суметь говорить.

Юн На-Хи подготовилась и набрала его номер. Виид поднял трубку прежде чем прозвенело два гудка.

- Привет, это Юн На-Хи. Вы меня помните?

Она начала говорить с огоньком, медово-трогательным голосом. Она волновалась всего мгновение о том, что если трубку

возьмет не Ли Хэн, но, к счастью, это был он.

- Кто это?

Резкий голос Виида вырвался из трубки. Юн На-Хи была ошеломлена.

- Ну...я Юн На-Хи.

Так как это был их третий разговор, он по крайней мере должен был запомнить ее имя.

- Ну и что?

- ...

- Я занят, пожалуйста не звоните.

Туц-туц-туц...

Ли Хэн повесил трубку.

* * *

На холме, где Виид построил скульптуру Башня Света, собралась толпа зевак. Туристы смотрели на скульптуру, ожидая когда солнце уйдет за горизонт. Так же рядом, на холме, было еще несколько скульптур и начинающие скульпторы практиковали свои навыки создавая работы на свободных участках земли.

Это место стоит того, чтобы называться лучшим парком скульптур. Этот холм стал довольно известен по всему Версальскому Континенту как Парк Света. Более того, невероятный вид городка Моры и замка Правителя открывался перед любым туристом на холме. Красивые здания и статуя Богини Фреи были видны как на ладони.

Виид отправился туда вместе с Желтым.

- Это Правитель Моры.

- Лорд? Тогда это он создал Башню Света.

- Это Бог Войны Виид.

Когда Виид поднялся на холм, туристы, узнавшие его, кричали ему. Виид прошел мимо них, занял свободное место и вытащил скульптурный нож.

"Надо сделать что-то необходимое для задания."

Он чувствовал свои ограничения даже когда делал задание Альянс Освободителей. Его характеристики были выше чем у других потому, что он был скульптором, но его боевые способности были очень малы. Даже если бы он бился с помощью Меча Скульптора и других навыков, он бы все равно находился в шатком положении.

"Я не могу больше использовать Силу Освободителя, а если появится другой враг вроде Короля Гидр или Балкана, я

проиграю."

В этой битве Виид выложил на стол все свои козыри. Он полностью использовал Силу Освободителя, заточенную в посох, а прочность Чаши Покоя ушла в ноль, поэтому он не мог использовать Смертельный приговор. Ему надо завершить второй и третий шаги задания, но козырей больше нет.

Он пережил практически смерть выполняя первый шаг задания класса S, поэтому не будет ничего более страшного чем провалить 2 и 3 шаги.

Чик, чик.

Камни обрезались с каждым движением скульптурного ножа.

Многие думали о том, что же он делает. Церковь Фреи признавала и другие религии. Следовательно, он планировал создать статую Бога Луга {П/П: Бог солнца в ирландской мифологии}, который идеально подходил бы Фрее. Церковь Луга почитает свет и является прямым противником монстров сражающихся под знаменем тьмы. Не плохо было бы иметь идола Луга, даже просто для защиты народа Моры.

"Прочность должна быть высокой для такой большой статуи, поэтому основание надо сделать из камня."

Виид быстро вырезал камень который станет фундаментом для скульптуры. Скульптура по размерам будет похожа на Башню Света. Статуи Луга сейчас установлены по всему Версальскому Континенту, поэтому делать его не долго.

- Действительно сложные части формы еще впереди.

Виид глубоко вздохнул. Материалы были очень дорогими, что заставило его работать с холодным расчетом, но такой вклад в скульптуру был необходим.

Он был Продвинутым Скульптором уровня 6. Если бы он сделал чуть больше скульптур, он получил бы 7 уровень.

- Как досадно, но...

Виид собрал металлические фрагменты, которые он получил в крепости Эмбиню. Включая материалы высокой плотности, он расплавлял сломанные металлические осколки.

- Ааа..деньги тают...

Пылающее желтое, расплавленное золото было готово.

Когда кузнецы повышают свои навыки, они могут создать тонкий слой золота. Технически выражаясь - позолоту!

- Я не смогу сделать даже половины такого... Даже после переплавки металлических осколков, их было недостаточно чтобы создать целую статую.

- Надо же мне попробовать смешать несколько растворов?

Виид покачал головой. Скульптуру будет легко разрушить если чистота золота будет низкой.

- Золото должно быть чистым.

Виид расплавил древние золотые монеты и золотые бруски которые нашел на охоте.

- Опять тают деньги...

Каждый раз когда он мешал сплав, расплавленное золото издавала неописуемый блеск. Для Виида, который мешал только суп на воде, это было самое дорогое богатство.

Туристы не могли выразить свое изумление.

- Неужели Скульптор Виид делает чудо статую прямо сейчас?

- Похоже что он собирается сделать ее из золота.

Они вели споры о том чем станет его статуя. Так проходило время; не важно чем она станет, менталитет народа будет усиливать ее прежде чем она будет закончена.

Так как речь шла о Виде, туристы продолжали обсуждать.

- Какие налоги он собирает с Моры, что способен создавать статуи из чистого золота?

- Обычно правители гребут золото лопатами.

- А я тебе говорил, они воры и мошенники. Как много денег ты думаешь он получает с игроков на Севере?

Тут были и те, кто считал его миллионером и презирал его. Однако у Виида была невероятная слава.

- Ты критикуешь нашего правителя!

- Все верно, Лорд установил самый низкий налог!

- Он первый кто опустошает свои карманы чтобы создать скульптуру и построить здания в тех руинах, которыми когда то была Мора. Такой чудесный правитель...

- Ты даже не знаешь причины по которой он пытается обрать каждый цент продавая нам лут из церкви, ну?!

Новички женского пола, которые видели в нем только добро начали плакать из за критики направленной в адрес Виида.

- Он просто старается получить хоть один медяк для Моры. Все для нас!

Игроки которые защищали Виида про себя называли его святым; превосходный правитель который чтит своих жителей и игроков!

Виид был настолько напряжен работой что не мог даже сказать туристам, какую ересь они несут.

- Я не могу пропустить даже один предмет.

Он отдал все свое внимание на сбор золота.

Он клеил обои когда был маленьким в своей спальне.

- Надо быстро закончить клейку. Будет очень плохо если появятся бугры или вздутия.

Он использовал опыт клейки обоев чтобы создать позолоту. Конечно между клейкой обоев и созданием позолоты была

большая разница. В позолоте, золото которое тонко распределяется на поверхности, а не бумага, поэтому сделать ее намного сложнее.

Тем не менее, он воспользовался помощью навыков чтобы наверстать то, чего ему не хватало. Он имел выдающиеся способности, но благодаря тому, что он улучшил свои навыки рисования уже давно, в его рисунках теперь присутствовал легкий эффект света. И наконец, основная часть была завершена и голова идола Луги отражала солнечные лучи, озаряя все золотистым светом. Он вставил голубые камни вместо глаз идола. Теперь у него были лазурные глаза устремившие свой взор куда-то вдаль, и, казалось что Луг был живым, просто призадумался на мгновенье.

Статуя гордого Бога Солнца была готова с ног до головы.

- Оооо.

- Ничего себе!

Вид завершенной статуи сразу же появился в интернете - туристы начали онлайн вещание. Золотой идол Луга сделанный Виидом!

Это было завершенное совершенство держащее в руках огромный лук и колчан стрел. Для нормального скульптора, создать идола было бы слишком утомительной работой, но Виид уже делал такие огромные скульптуры, вошедшие в историю. Он все еще держал остатки материалов в руке, даже создав такую скульптуру, он не поленился сделать для Луга и оружие.

Дзинь!

Вы завершили создание идола Церкви Луга!

Еще одна величественная работа появилась в этом мире созданная великим скульптором Виидом.

Один из богов Версальского Континента, идол Луг, который символизирует солнце был завершен. Покрытая тонким слоем золота, эта работа оценивается как реликвия Церкви Луга.

Художественная ценность: Работа мастера Виида. 9.112.

Особенности: Те, кто увидел идола получают 23% ускорение в восстановлении здоровья и маны на сутки в светлых местах. Божественная магия жрецов Луга улучшена на 12% на день.

*** Уменьшает шанс на неудачу при использовании святой магии.**

*** Сила веры в их бога, Паладины Луга никогда не боятся врага, а храбрость повышается до**

максимального значения.

*** Сила повышается на 12.**

*** Максимальная выносливость повышается на 20%.**

*** Максимальное здоровье повышается на 25%.**

*** Количество лута с монстров повышено на 7% на день.**

Эффекты не складываются с другими скульптурами.

Количество завершенных религиозных скульптур: 1.

- Навык скульптурного мастерства повышен.

- Навык Ручной работы повышен до 7 уровня. Способности использовать руки или инструменты улучшены на 8%, расширена зона применения способности.

- Слава повышена на 499.

- Искусство повышено на 35.

- Сила повышена на 3.

- Вы создали религиозную скульптуру. Влияние церкви Луга повышено, а вы приобрели ее благоговение. Возможность появления Жрецов Луга в Море повысилась.

- За создание религиозной скульптуры, все характеристики увеличена на 2.

Он приуспел в создании религиозной скульптуры!

Осталось всего 17% до нового уровня скульптурного мастерства.

- Одного - двух выдающихся произведений будет достаточно.

Скульптурный рост становится медленнее с каждым уровнем, но эта ситуация заставила его жаждать повышения уровня. Тем не менее, так как он создал статую Богини Фреи и Идола Луга, он не мог создавать других богов рядом.

- Этот камень подойдет для чего нибуть большого.

Идол Ночи, Вор или Варвар - эти скульптуры требуют очень кропотливой и долгой работы и не подходят для Моры. Если он создаст скульптуру Вора и закончит ее, повысится количество Воров и упадет безопасность жителей. Это неизбежно создаст большую проблему. Идол Варваров так же выбывает из за его физической ненависти к жителям, так как Варвары чтят только свою расу.

- Не подойдет. Но и выбор скульптур очень велик.

Виид перевернул скульптурный нож. Так как много туристов

собрались поглазеть на Идола Луга, пришло самое время приготовить кое-что.

* * *

- Виид - правитель Моры!

Среди игроков которые присоединились к охоте и приключениям в Море, большое количество охотников проявляло большой интерес к Вииду. Они пришли н север из Центральной части Континента в поисках более сильных монстров и тяжелых квестов.

Туристы или новички, которые только начали игру, не проявляли большого интереса к Богу Войны Вииду. Они знали что Виид известная личност, но не интересовались им.

Однако, для войнов, Виид был примером для подражания или врагом, которого они мечтали убить.

- Пойдем посмотрим на Виида.

- Ты что знаешь где он?

Новости уже разнеслись по округе, но еще не достигли охотничьих угодий в дали от городка. Группа охотников только что вернулась с охоты и начала расспрашивать о Вииде.

Как раз рядом был купец знающий о Вииде все.

- Лорд Виид?

- Да, он.

- А, ну он отправился на холм. Он делает там какую то скульптуру.

- Скульптуру?

- Ага, она занимает чрезвычайно много времени и сил, поэтому попробуйте подойди туда послезавтра.

После слов Купца, Войн Хон покачал головой: - Он делает скульптуру?

Паладин Биллео повторил со вздохом: - Это доказывает что его профессия - Скульптор.

- Я слушал что Правитель Моры тоже был скульптором. Но это нелепо. По крайней мере, Виид, которого мы видели не такой.

Они все умерли пару раз от рук Виида в Землях Магии. Конечно, их уровни в ЗМ были намного ниже среднего, поэтому они старались держаться своих гильдий.

Вид Виида, который уничтожает врагов с несравнимой эффективностью!

Хон неверяще сказал: - Сказать что он скульптор...не похоже на слухи, может это не бог войны Виид?

Войн Гаррик выступил вперед: - Ну, узнаем тогда, когда его

увидим. Ведь попусту трепаться это лишь трата времени!

Группа из 7 человек включала Хона, Биллео и Гаррика, которые отправились в горы.

Это была группа игроков имеющих самые большие уровни в Море. Даже лекарь был больше 300 уровня, а роба трепыхала по ветру при беге.

Они в Море уже довольно давно и хорошо знали простые локации скалистых гор, где были скульптуры. Так как там была Башня Света, они обычно прокладывали свой путь мимо нее.

- Правитель города, которого мы приняли за Бога войны...Это за гранью наших воображений.

- Более того, мы охотимся благодаря этим скульптурам, есть смысл быть хотябы благодарными?

Было много туристов и новичков на дороге к парку света. Новички двигались к горам с улыбками и смехом.

- Ух ты! Реально круто!

- Чел, твоя идея начать игру в Море была просто суппер. Возможно только мы сейчас охотимся тут и имеем бонусы благодаря скульптурам.

Они полностью могли понять чувства новичков. В деревне, где Хон начал свое путешествие, было море свободной добычи. Он возможно выбрал самое лучшее место для быстрой прокачки. А позже он отправился в большие города, но даже тогда, он не мог забыть Парк Света. После слухов о том, что Пирамида была построена в Королевстве Розенхайм, он даже начал немного ревновать. Для новичков, у которых масса недостатков, иметь скульптуры которые очень сильно поднимают их характеристики было просто необходимым.

- Башня Света сама по себе невероятна.

Группа Хона следовала за процессией идущей к скалистым горам. Многие уже взбирались на гору, сейчас, когда солнце уже клонилось за горизонт. Так как Башня Света ночью являлась "королем" характеристик, игроки Моры не могли не взглянуть на нее. Маги не стояли в очереди, а просто взлетали чтобы увидеть ее.

Гаррик предложил: - Почему бы нам не полететь так же, вместо того чтобы топать?

- А мы можем?

Маг Истон использовал летучую магию и члены группы взлетели в воздух и полетели как рой пчел.

- Господин маг, не могли бы вы и нам дать немного магии?

- Плиз кастани на нас тож!

- Сэр маг!

Истон стал популярным благодаря своей магии. Его

популярность была не меньше чем у известных звезд! Смотря на всю эту толпу игроков подле них, Хон кивнул.

- Мы полетим первыми. - Они очевидно бросили Истона одного. - Он нас потом догонит, ведь он маг.

Члены группы полетели к парку.

Помимо Башни Света там были и другие огромные скульптуры.

Один из членов группы был Лекарем Луга, звали его Хайнс, не мог сдержать своих глубоких чувств.

- Тут...ту-тут идол Луга...

Из-за эффекта повышающего славу и святую магию, эффективность охоты Хайнса в Море увеличилась в разы. Лекари церкви Фреи тоже пользовались преимуществом. Использование магии благословения или лечения после статуй богов, возрастало в полтора раза.

Группа Богини Фреи, Лига Жрецов Мужчин и Гильдия Отброшенных - эти гильдии появились в Море благодаря Парку Света.

- Множество лекарей Луга скоро придут в Мору.

Если количество лекарей и паладинов увеличится, не пройдет и пары недель как построится храм.

- Где Виид?

Хон сканировал местность подле Башни Света. В такие ночи игроков тут была тьма, и нельзя было определить точно кто есть кто.

Биллео указал куда-то пальцем.

- А это там не он?

Довольно странно - только в одном месте, где люди собрались что-то поесть горел факел.

- Пойдем посмотрим.

Биллео, Хон и другие полетели по небу и приземлились там.

Большой лист оповещал всех желающих о сегодняшнем меню.

- Ты только глянь.

- А?

Драконий суп - 120 золотых.

Лапша с мясом Короля Гидр - 100 золотых.

Похмеляющий суп из костей скелетов - 12 золотых.

Драконье мясо гриль - 380 золотых.

Мясо Короля Гидр в гриле - 100 грамм - 80 золотых.

Место добычи: Река Плача. У нас только свежее мясо.

- Ух ты!

Жуткие цены и содержание меню повергло группу в шок.

- Подходите, подходите! Дешево, очень дешево! Вы никогда такого не пробовали. Драконье мясо! Это острый суп из драконьего мяса!

Они услышали слова шеф повара.

- Но это очень дорого.

- Ну, когда ты еще сможешь такое поесть?

- Ага, этот убийца продает "чертов" суп.

Покупатели выстроились в ряд чтобы купить кушанья. Столов не было, поэтому они подходили со своей посудой.

- Виид и правда тут?

Хон покачал головой, но к сожалению это было правдой. После того, как Биллео опросил нескольких покупателей ожидавших своей очереди, он рассказал им правду.

- Ага, шеф-повар это Виид.

- Бог войны...Виид?

- Я думал об этом, но это Правитель Моры Виид.

- Ты уверен?

- Тут много людей, которые его знают.

Обитатели Моры были наняты как рабочие для постройки статуи Богини Фреи. Если объяснять простыми словами, они участвовали в квесте, и, поэтому, Виида везде узнавали.

- Возможно он сделал скульптуру, но...почему он готовит?

- Очевидно, тут собралась чертова туча туристов пока он доделывал Луга. Жители Моры и игроки пришли поглазеть на него. Не правда ли скалистые горы сейчас полны как супермаркеты?

Хон опять кивнул. Даже в его глазах, эту толпу можно было сравнивать с населением какого-либо Королевства. Если бы в Море давно уже не было столько населения, он бы удивился еще пуще.

- Они говорят что он готовит уже пол дня для тех, кто пришел.

- Готовка...кто черт возьми будет покупать так дорого?

- Виид пытается продавать все дешево, но кажется игроки говорят что он продает все по себестоимости, по крайней мере. Не удивляйся. Если ты съешь 1 кг мяса Дракона, твоя Выносливость поднимется на 20, здоровье на 120, а сила на 7.

Глаза Хона расширись от удивления. - Ты решил надо мной подшутить? Такое может сделать какая-то готовка?

- Если это мясо Короля Гидр или Дракона, тогда он действительно продает все дешево.

Хон, Гаррик и другие согласились с этим. Все таки это был

шанс попробовать эксклюзивную пищу. Если она поднимет их статы, они смогут использовать эти преимущества долгое время.

- Может попробовать встать в очередь?

- Давай, а кто то еще пробовал мясо Дракона? Говорят, оно тоже поднимает хар-ки, поэтому если мы не попробуем, то будем жалеть всю жизнь.

Хон, Гаррик, Биллео и другие встали в очередь. Жажда получить халявные хар-ки была у всех, не важно какой профессии они были. Интеллект и Мудрость были наиважнейшими не зависимо от профессии, пола или возраста!

С такими желаниями все стояли в очереди за едой, и очередь эта становилась все больше.

В супе буквально плавала драконья требуха! Черная бобовая лапша с соусом из невероятного мяса Короля Гидр! В отрезвляющем супе из костей скелетов едва ли было место мясу, но все таки он поднимал силу, ловкость или выносливость на 1-2 пункта. Все это благодаря невероятным навыкам готовки Виида и самим ингредиентам - мясу Гидры и Имуги.

Виид получил много денег за приготовление такого количества пищи. Казалось что эту пищу готовит армия поваров.

- Бизнес сложная штука. У кого-то все выходит хорошо, у других ни одного покупателя.

Самой большой проблемой для бизнеса являются налоги! Но в Море, даже если он технически заплатит налоги, они все равно вернутся к нему в карман.

Виид нанял жителей моры для работы на кухне. Прибыльный "ресторан" притягивал покупателей и создавал деньги. В то же время многие пытались создать свою кухню и привлечь покупателей.

- Навык Кулинарии повысился.

Этот навык повысился уже дважды с 6 до 8. Ему пришлось хорошо потрудиться на Реке Плача чтобы получить доходи его уровень повысился на 7 из за очень дорогих ингредиентов Гидры и Имуги.

Мясо Имуги даже панику вызывало, временный феномен. Из-за большого количества мяса что есть у Виида, люди устроили содом и гомору вытаясь купить кусочек.

- Господин Виид, пожалуйста семь порций.

- Я куплю 12.

Мясо замороженное Бингрионом и доставленное Желтым! Мясо продавалось как горячие пироги. Дым жарящегося мяса был по всюду в скалистых горах из за тех, кто покупал его сырым и жарил самолично на кострах.

- А еще мы купим кости Имуги.

Молниеносная продажа костей, которые не давали даже малейшей пользы, продавались в 12 раз дороже!

Напитки, которых уже почти не осталось, Виид приготавливал заранее.

- Вангисул по 30 золотых, Бэкнюнжи по 80 золотых. Количество ограничено, поэтому покупайте быстрее!

Девочка, которую захватили вампиры Торидо и обеднули в камень - Прина, продавала алкоголь.

* * *

Авантюриты прибывали в разрушенную крепость Эмбиню.

- Хмм, так вот где была ужасающая битва.

- У меня жуткое чувство, как будто что-то приближается.

Хон, Биллео, Гаррик и другие отправились на Реку Плача ближе к вечеру. Они опустошили карманы, чтобы улучшить характеристики, и купили мясо Гидры и Имуги.

- Смотрю ты много ешь. Я сделаю тебе специальную скидку в 20 серебрянных на каждый кусок. Так как оно очень дорогое, наслаждайтесь.

После слов Виида, они, конечно, были благодарны. Они не думали что мясо будет дешевым, но он был единственным кто держал нож!

После того, как они поели, они сразу попытались отправиться в переносной портал. Тем не менее, Солдаты и Паладины Моры встали на их пути.

- Вы не можете использовать портал.

Хон уважительно спросил: - Какую просьбу мы должны выполнить? Это задание?

После этого вопроса, нацеленного на получение использовать портал, Солдаты покачали головой.

- Вы должны заплатить налог.

- Налог?

- С каждого по 350 золотых.

Потратив все свои деньги на мясо, Хон и группа попали в затруднительную ситуацию.

Хон посмотрел на группу и спросил: - Что будем делать?

- Что еще? Нам надо найти денег.

Маг Истон пошарил по карманам. У него всегда было много денег из за производства магических товаров, но благодая выпитому алкоголю и съеденому мясо, его карманы полностью опустели.

- Мне нечем помочь. Давайте попробуем продать разные предметы.

- А нам надо?

- Да, можем сейчас что-нибуть продать.

В Море, группа продала лут типа мечей и брони, который они использовали в прошлом. Собрали деньги охотясь и продавая предметы добытые при ней. Все для того, чтобы оплатить передвижной портал, но сумма была все еще мала.

Таким образом они отправились в храм Церкви Металлост и увидели церковь Эмбиню.

Разрушенные стены замка и башни, трупы скелетов выглядевшие так, словно собирались восстать с минуты на минуту. Это была жуткая ночь - повсюду туман, из-за того, что появилось 80 человек из передвижного портала. В будоражующем ожидании новых приключений и подземелий, множество игроков отправились на реку Плача и теперь бродили во круг поля битвы Крепости Эмбиню.

- Продавать - необходимость. Оплачивать товары разной категории.

Купец Мапан пришел к Крепости Эмбиню и начал строить магазинчик прямо у входа. Так как этот бизнес подвязан на множество игроков, места в нем должно быть много.

- Кому нужен солдат? Я буду бороться, не жалея сил.

- Я Витязь, Я известен не многим, пожалуйста возьмите меня с собой.

Игроки собрались у стен, в поисках группы. Группа Хона не стала больше никого добирать и просто прошла мимо них.

Именно тогда, Виид показал себя. Его черная мантия развевалась, когда он шел прямо к крепости. Виид пришел к тем, кто искал группу вокруг разрушенной крепости.

Всем вам ...возможно, хочется выполнить квест?

- ...?

- Я хочу разделить квест, который я получил. Это квест сложности В.

Это был квест, который Виид и мог и не мог сделать самостоятельно. Оно выполнялняется под землей, поэтому он не мог тащить кучу своих скульптур с собой - внутри был лабиринт, так что сам бы он потратил много времени

- Что, что квест? - Светловолосая женщина маг-элементаль с любопытством задал вопрос.

Бог Войны Виид. Мнения о нем разделялись, но он был квестовой фигурой известной многим как Бог Войны.

- Этот квест-освобождение заложников церкви Металлост. Это часть связанного квеста, который я делаю.

- В самом деле?

- Пожалуйста Виид, возьмите меня!

- Спасибо. Пожалуйста раздели задание со мной.

Виид улыбался благодаря и разделяя задание.

- Тем не менее, я устанавливаю налог на участие. 800 золотых.

- ...

Задание уровня В относящееся к Церкви Металлост! Даже если они разделят квест и продолжат выполнять, они смогут получить награду за другие квесты, опыт и Славу.

Виид, который бесконца делал деньги, задрал налог до небес!

Глава 4
Одна круглая маленькая медяшка

Пока экспедиция занималась заданием церкви Металлост, Виид делал скульптуры. Из-за того, что подвалы Церкви Эмбиню превратились в огромный данж, этот квест будет решаться не один день.

- Миру скульптур нет предела.

Скульптурное дело развивалось и изменялось тысячи лет. Наряду с рисованием, скульптуру можно назвать основанием искусства.

Виид кропотливо создавал скульптуры животных, таких как кролики, овцы, волки и лисы.

- Я сделал их так много, что уже тошнит.

Он ярко помнил те времена, когда продавал их по одной меденой монетке в качестве сувениров в Королевстве Розенхайм. Именно в тот день его первого рождения в игре, он мечтал о том, что соберет свой первый миллион монет. Вспоминая это, он брал только основные черты скульптур и использовал начальный уровень навыка.

- Чем проще тем прелестнее они будут, тем лучше будут продаваться.

Простота была необходима для света, а вес больше не будет иметь значения. Тем не менее, оленей и волков Виид делал теперь иначе.

- А сейчас попробуем сделать настоящего волка и оленя.

Виид сделал скульптуру оленя в три раза больше его настоящих размеров. Более того, он использовал дорогие материалы, такие как гранит и перидот. Он сделал оленю простые, невинные яркие глаза, нос картошкой, тонкое тело и ноги всего за два дня.

Дзинь!

Вы завершили Статую Пятнистого Оленя.

Работа полна страсти Скульптура.

Создано обычное животное, но с помощью навыков скульптора и искренности.

В ней есть что-то жалкое, статуя не представляет всю идею чего то нового и живого. Тем не менее статую можно назвать самым нестандартным оленем среди бесчисленных оленей на континенте. Это была такая реалистичная работа, что волки могли бы

ошибиться охотясь на реальных оленей.

Художественная ценность: Работа Мастера Скульптора Виида. 72.

Особенности: Удача повышается на 27% в течении дня у тех, кто увидел скульптуру. Повышает плодородность оленей на 350%, волков на 230%. Влияет на качество мяса и кожи оленей. Интеллект оленей повысился и их не так просто поймать. Повышает шанс появления больших групп оленей.

Скульптурный навык повышен.

Слава повышена на 6.

Искусство повышено на 2.

Художественная ценность фигуры Оленя не была высокой из-за того, что он создавал ее уже много-много раз. Но были и плюсы, которые Виид собирался извлечь.

- Нет ничего проще чем охота на оленей в дни твоего первого старта.

Олень будет стоять на месте даже если ты подойдешь к нему в плотную, у оленей нет страха к людям, а прибылью считается мясо и кожа, которую любой мог получить даже на первом уровне. Виид уделил немного больше внимания оленям, нежели лисам и черному медведю. Он изобразил черного медведя чрезвычайно жутким - разрывающим дерево своими передними лапами, а лиса стала лисой с девятью хвостами.

Плодовитость черных медведей в районе Моры увеличена.

Лисы стали более умнее и популяция возросла.

Монстры для новичков увеличились в несколько раз.

- Кожа и мясо помогут установить в Море хороший уровень жизни.

Портные Моры обладают нестандартными навыками кройки и шитья, поэтому кожа характерных животных стоит довольно дорого. Виид создал возможность для легкого развития новичков!

- Могу ли я назвать это счастьем?

Чем богаче станут игроки Моры, тем больше он сможет использовать их в своих целях. Виид установил статуи животных думая обо всем этом. Используя все навыки профессии Скульптор, он старался принести в город как можно больше позитивных изменений.

Мууууууууу!

Количество коров повысилось, все благодаря Желтому.

В те времена, когда Мора была окупированна Вампирами, тут не было ни одной коровы. Далеко до постройки замка, ситуация с едой была такой ужасной, что старейшина деревни был вынуждет питаться сырой картошкой выкопанной из земли. Позже, Купцы имеющие профессии Фермер и Пастух привезли несколько коров, были построенны сараи и появился шанс на выращивание травы для прокорма. Ночью, коров держали в сараях. Более того, если Желтый посещал их, телки беременнели со 100% вероятностью! Рождались крепкие и здоровые телята.

Коровы, которые скитались по одиночке, объеденились в стада и так же поселились в Море. Желтый стал Императором Быков! Добычи тоже стало больше, потому что количество бизонов и буйволов увеличилось.

Однако, скульптуры, которые Виид собирался создать, не имели никакого отношения к животным.

- Мне надо сделать специальные скульптуры.

Гигантская скульптура сделанная из бронзы, меди и смешанных металлов!

С средним уровнем кузнечества, он легко мог извлесь необходимое сырье из грязно-дешевых орудий или плавки камней в печи.

Виид отправил шёпот.

- Мапан.

- А?

- Я хочу чтобы ты кое-что сделал для меня.

- Что? Говори.

- Пожалуйста купи очень много оружия, брони и металлического лута, не дороже 1 золотого.

- Ничего сложного. Но ничего если я куплю так много как смогу?

- Ничего.

- А и еще, как насчет комиссионных?

Мапан затронул болезненную тему. Так как они были в тесных отношениях, он не мог покупать все бесплатно! Тем не менее, Мапан уже давно понял, что из Виида не так просто что-то вытянуть.

- В качестве платы, я дам тебе информацию на которой ты сможешь заработать.

Хорошая информация иногда дороже денег. У Мапана не было резона сомневаться в информации данной Виидом, который собирал деньги по крупицам.

- Хорошо, свяжись со мной.

Мапан использовал магазины чтобы собрать и оплатить металлический лут. Так как лут мог быть продан за приличную

цену, новички легко с ним расставались.

- Но зачем этот купец покупает столько дешевого оружия и брони?

- Очевидно это просьба Лорда Моры. Лорд Моры делает все для начинающих.

- В Море низкий налог и нет разделений на охотничьи угодья. Все это можно назвать раем, сравнимым с Центральным Континентом.

Добрые отзывы в сторону правителя Моры.

Мапан собрал лут и сложил его подле статуи Богини Фреи. Лут взгромоздился возле нее как гора, таких размеров что ее можно сравнить со свалкой или помойкой из реальности.

Виид собрал кузнецов Моры чтобы создать большую печь.

Используя свою силу, как силу Правителя!

Хотя у игроков были граничащие рамки при создании оружия и брони, ни у кого не оставалось сомнений в том, что они будут строить скульптуру. Они знали как полезны были скульптуры, когда они закончены. Было так же и много людей, которые выполняли просьбы по созданию скульптур.

Однако, виид уже решил какую скульптуру он будет делать.

- Мне нужна тонна расплавленного металла.

Он использовал Кузнецов чтобы извлечь сырье из различных минералов. Среди сырья которое добыл Виид, он решил использовать латунь.

С низкой ценой и приятным цветом, латунь стала самым востребованным материалом для оружия новичков! Вообще-то, считалось нормальным продавать низкокачественное оружие в магазине или выбрасывать его при достижении 20го уровня. Так происходило по причине их бедной прочности или низкого урона, они часто ломались даже в пылу битвы.

- Но как скульптурные материалы они бесценны.

Прочность не являлась особенностью для скульптур. Большая скульптура может быть чрезвычайно толстой, поэтому нет смысла беспокоиться о прочности. И было бы намного лучше если бы цвет был немного краше чем сама латунь.

- Земляной.

- Приветствую Виид, человек с абсолютной харизмой! Я пришел по вашему зову, Господин.

Как их создатель, земляные духи следовали за Виидом и служили верой и правдой.

- Мне нужно чтобы вы кое-что сделали.

- Просто прикажи. Я сделаю это даже ценой собственной жизни.

Земляной получал команды ментальным путем.

- Собери глину. - приказал Виид.

- ...

- Собери много глины.

Он призвал земляного духа просто для того, чтобы собрать глину.

- Да, господин.

Земляной собирал огромное количество грязи. Это была глина смешанная с грязью и чистой водой озера. Глина, которую он собрал, можно было назвать даже болотом.

Виид начал дело закатав рукава.

- Ну, начнем.

- Как ты собираешься ее делать?

- Надо строить с самого низа. Сначала надо заложить фундамент.

Глина считалась тем материалом, в котором Виид был уверен. В детстве, ему приходилось использовать глину чтобы создать лошадку или замок и играть даже в дождь. Игра с грязью для Ли Хэна называлась детской игрой!

"Глина даже денег не стоит, и я могу играть с ней столько, сколько захочу, даже в дождь."

Мальчик, тихонько играющий в глине, в то время как капли сурово били его по голове, вырос и превратился в нынешнего Виида.

Этот жизненный опыт он использовал и в игре. У него было прекрасное чувство меры, когда он мешал цемент, песок и воду! Он даже мог задраить щели в ванной комнате с помощью специального силикона. Весь этот опыт он получил играя с глиной.

- Люди извлекают весь свой потенциал в юном возрасте.

Виид раскрыл весь свой опыт чтобы создать огромную форму из глины. Высота ее достигала размеров 12-этажного дома! Эту форму сделали из грязи, собирая в кучу мастерком и разглаживая скульптурным ножиком.

Проблема была в том, что как бы дешево не стоила латунь, требовалось потратить кучу денег чтобы заполнить всю форму статуи.

- Земляной.

- Да, мастер!

- Ты любишь сауну?

- Что такое сауна?

- Ну глинянные ванны. А так как ты дух земли ты не умрешь от жары в любом случае...Прежде всего ты получишь опыт. Возьми с собой друзей.

Виид запугал Земляного и поручил ему заполнить

пространство внутри огромной формы. А потом начал вливать латунь.

Огромная медная скульптура созданная из глины разрушилась! Теперь это была скульптура созданная из Земляных, пожертвовавших собой.

Теперь статуя напоминала форму гигантской и проводной ящерицы. Черный Имуги с маленькими, немощными ножками!

Так как скульптура еще не завершена, ему пришлось сделать черты более детальными.

- Создать голову Имуги - ничего сложного.

Он деликатно отделал голову Имуги.

- Идентификация!

Голова Черного Имуги.
Прочность: 1.671/3.200
Голова Имуги. Содержит неизвестную силу.
Кажется невозможным держать ее без пренебрежения.
Особенности: Может использоваться для особой продукции.

По правде, он до этого момента даже не знал зачем ему эта голова.

Нельзя было гарантировать победу над Имуги даже при полной гильдии с монстром 400-го уровня. Даже если гильдия и победила бы, они понесли бы больше потерь чем получили бы прибыли!

Даже такие монстры как Король Гидр, ранее не были побеждены, поэтому Виид стал первым кто убил Черного Имуги.

Виид закончил делать его голову, крылья, торс и даже пальцы.

Противнику, с которым он бился лично, Виид дал даже порочный и злой лик. С широко раскрытыми крыльями Имуги изворачивал свою длинную шею.

Скульптура смотревшая на всех реалистичными глазами и мордой!

Дзинь!

- Пожалуйста дайте имя только что созданной скульптуре.

- Хм...

Виид с минуту смотрел на скульптуру.

Она казалось такой живой, что ему пришлось вспоминать всю битву с Черным Имуги.

- Очень сильный Имуги.

- "Очень сильный Имуги" верно?

- Да.

Дзинь!

Скульптура величественного Монстра, Грандиозная работа "Очень сильный Имуги" завершена!

Грандиозная работа созданная Вечным скульптором!

Скульптура созданная с использованием металла. Эта работа будет отличным примером для скульптором, которые выучили кузнечество для того чтобы создавать скульптуры. Черный Имуги, Фрейкис, на которого шла охота на Реке Плача, была завершена. Работа которая идеально восстанавливает лик Фрейкиса при жизни, Имуги который простирал свою злобу по всему Версальскому Континенту теперь лишь скульптура. Скульптура напоминает могущество Черного Имуги.

Художественная ценность: Работа одного из тех, кто прошел дорожкой гения. 10.921.

Особенности:

Регенерация здоровья и маны повышается на 31% на сутки, у тех, кто увидел статую.

Все характеристики повышаются на 15.

Мудрость и Интеллект повышаются на 54.

Увеличена вероятность появления змей.

Уменьшает агрессию монстров на 50%.

Уменьшает отзвук шагов у Воров и Ассассинов в подземельях на 37% и увеличивает навык стелса.

Эффекты не складываются с другими скульптурами.

Количество Грандиозных работ: 6.

Скульптурный навык повышен.

Рукоделие повышено.

Навык понимание скульптур повышен на 1 уровень.

Слава повышена на 912.

Искусство повышено на 17.

Выносливость повышена на 3.

Стойкость повышена на 19.

Мудрость повышена на 7.

За создание Грандиозной работы, все характеристики увеличены на 3.

- Проверить навыки скульптора!

Продвинутый 6 (99%): Красивые скульптуры можно продать по высокой цене.

Вы можете возвысить свое имя на Континенте создавая скульптуры.

Привлекает женское внимание.

Остался только 1% до нового уровня навыка.

- Простой или Великолепной работы вполне хватит для уровня.

Даже хотя скульптурный навык не поднимается так быстро, он продсчитал что еще одной скульптуры будет достаточно. Когда его скульптурный навык, который очень сложно поднимать, достигнет 7 уровня, ему останется всего 3, до звания Мастера.

Виид создал Короля Гидр используя дешевую, обычную медь. Обычная работа Короля Гидр была закончена. Созданная рядом с статуей Богини Фреи, она чувствовалась совсем обыкновенной.

Питомец чарующей Богини, это было создание которое охраняет ее от опасности или ужасный Король Гидр, который портит жизнь богине! Черный Имуги теперь находился слева от богини, а справа - 9-ти головый Король Гидр.

Специализации в Море повысились вместе с новым уровнем скульптурного навыка Виида.

Продвинутый скульптурный навык достиг 7-го увроня. Ваши скульптуры стали очень детальными и деликатными.

Мудрость и Интеллект повышены на 52. Харизма повышена на 39.

Скульптура как навык, никогда не предавала его. Так как его навык приближается к уровню Мастера, с каждым уровнем он получает отличные бонусы. Кроме очевидных изменений, происходило множество усилений в разных сферах, например, его выбор красок при использовании лунного мастерства увеличился.

- Ну, полагаю надо использовать остатки металла.

Так как у него уже был расплавленный материал, Виид решил сделать много брони, пока было время. Такая броня подошла бы даже Королю Гидр и Имуги.

- Надо попытаться повысить и навык Кузнечества.

Полоска опыта не шибко поднималась даже если он создавал

простой двуручник из этого сырья. А сейчас он делал огромную броню, которую могли носить монстры.

- Если мне понадобятся деньги, я могу снова расплавить броню и продать металл.

Этот метод часто использовали Кузнецы чтобы заработать, когда им не хватает денег. Они могли сделать меч или броню и снова их расплавить. Хотя это и казалось пустой тратой времени и труда, но это был способ избавиться от того, что не покупают или получить недостающий материал для более дорогих изделий.

Огромная броня.

Прочность: 2060/2060.

Защита: 269.

Работа созданная кузнецом с нестандартным талантом.

Работа созданная с чувством прекрасного. Хоть броня и имеет высокую защиту, она слишком большая и тяжелая, поэтому использовать ее ни кто не может.

Благодаря сплаву серебра и мифрила, броня имеет сопротивления магии.

Ограничения: Сила - 1980. Только для огромных монстров. Размер тела не менее 170 метров.

Особенности: - 210 выносливости. Практически неразрушима. Полностью поглощает урон от мелких орудий. +3% защиты от магии.

- Навык Кузнеца повышен до Среднего 4. Атака и защита созданных предметов повышена. Осадные орудия имеют большую точность и дальность.

- Сила повышена на 2.

- Слава за создание специальной брони повышена на 13.

Навык Кузнечества наконец то стал 4-го среднего уровня.

После создания брони Короля Гидр, Виид создал броню Имуги, но тонкую.

- Толщина не должна превышать 1 сантиметр.

Она все еще была толстой и тяжелой, но и создана была из низкокачественного сырья.

Гора материалось которую оплатил Мапан практически иссякла. Он потратил лут, которого бы хватило всем новичкам - Клерикам и Паладинам, которые приходят к статуе Богини Фреи чтобы сбросить напряжение.

- Он все истратил.

- Монстр, настоящий зверь. Говорят что Лорд Моры это воплощение тяжкого труда - это правда.

Новички начинавшие свой путь в Море, избирали ее из за статуи Богини и двух больших монтсров смотрящих на стену замка. Скульптуры были сделаны из лута и стали воплощением трудолюбия для новичков.

Сейчас Виид закончил все скульптуры что планировал в Море, и у него было чувство свежести и выжатости, как будто он прошел через стиральную машину в прачечной. Тем не менее, он все еще не получил отчет от группы которую он отправил в подземелье Крепости Эмбиню. Это был сложный лабиринт со множеством ловушек, поэтому происходило там много событий.

- Теперь, полагаю, я смогу решить этот квест.

Квест на создание скульптуры для дочери за одну медную монетку.

Он заплатил более 4000 золотых Обществу Темных Геймеров за расследование в Королевстве Риттен, Мандолу и его жене.

- Даже если награда за квест всего 1 медяшка, я не могу не сделать его.

Виид собирался сделать скульптуру для ребенка из лучших материалов - из кожи Имуги и Короля Гидр!

- Я не могу делать броню или робу из-за дырок в коже.

Он использовал части целой кожи для создания детской куклы.

Навык кузнеца, это не единственный навык который используют скульпторы. Он использовал портяжное дело для создания "живой" куклы.

Мир скульптора безграничен. Ресурс скульптур - бесконечное воображение.

- Я использую всю свою гордость и создам Грандиозную работу.

Если честно, он ожидал немного большую награду.

- Задание за одну медяшку. Ахахахаха!

Мандол был богачом, который даже носил Мифриловые ботинки, все это очевидно указывало на достояние его семьи и высокий уровень.

- Даже если у тебя много денег чтобы купить Мифриловые ботинки, то это не значит что у тебя достаточно уровней чтобы их одеть.

Он был семейным парнем, который любит свою жену и детей. Хотя он и попросил сделать все за 1 медяшку, он не собирался на этом останавливаться!

Если вы делаете добрые дела и скромные действия, удача встанет на вашу сторону.

Виид жаждал получить Ботинки Мандола.

Глава 5
Визит на дом

Повседневная жизнь петушка Половина под Соусом половина жаренная.

Кут-кудах.

Гребешок уже давно вырос и теперь перед вами настоящий представитель Корейских цыплят. Он бродил по двору вылавливая вкусненьких червячков.

- Союн, а вот и твоя пища.

Жил он без страха за свою жизнь, и питался сытно благодаря Союн. Он с наслаждением сидел возле только что посаженного карликового дерева и тихонько дремал. Живот был полон, спина в тепле, чего еще желать для лучшей жизни? Союн лаского гладила его, а он терся о ладонь своей головой.

Он жил самой счастливой жизнью, которой могут жить курицы и петухи.

Однако, Союн его почему-то жалела.

- Мне жаль, но я не могу остаться с тобой.

Все по тому, что Наполовину под соусом наполовину жаренная оставалась одна когда Союн лежала в капсуле или была в университете.

Курица покачала головой туда-сюда и куда-то убежала.

Союн подумала - "Я...я найду тебе друга."

* * *

Промежуточные выборы, фестиваль, спортивные соревнования закончились а теперь осталось всего две недели до летних каникул.

Ли Хэн неустанно жаловался, - Ну что это за университет такой? Неужели нельзя сократить время обучения до трех или даже двух лет?

Представляя сколько ему придется платить за обучение в три с половиной года ему становилось не по себе. Он чувствовал себя осужденным, отбывающим срок в тюремном лагере или тюрьме.

- Даже если я закончу университет, я не буду получать пенсию, не устроюсь в зарубежную компанию, и у меня даже не будет бесплатного медицинского страхования...

Бесконечное перечисление недостатков университета наконец закончено.

Он смотрел на бары, на Капсул-холдинги, рестораны на главной улице напротив университета, он начинал беспокоиться об образовательном мире и даже о будущем народа.

- Лучше бы ферму напротив построили. Когда тебе есть захочется, ты можешь помочь старшим с посевкой и покушать, а осенью можно помочь со сбором урожая. Если бы тут была отмель, то можно было бы легко заботиться о продуктах. Можно взять лодку и поставить сети, да наловить рыбы.

Отмель - это большая полка для хранения еды. Вы можете поймать устриц и осминогов и съесть их поджарив с соусом чили. Так как вы поймаете и рыбу сетью и удочкой, вы сможете убить двух зайцев одной пулей!

- И не было бы нужды строить кафетерии...

Все это можно было назвать символом сельской жизни. Студенты могли бы наслаждаться чтением и рыбалкой и дружеской беседой готовя острую уху на костре. Напротив университета вместо баров, салонов, магазинов одежды и салонов красоты, можно было бы сделать рыбный магазинчик.

Как всегда, во время обеда, Ли Хэн шел к лужайке чтобы посидеть и поесть. Союн сидела неподалеку, и тоже что-то кушала.

Ли Хэн поднял рыбу за кончик хвоста и опустил в свой рот.

"Ммм...вкуснятина."

Он начал обедать с рыбки, завернутой в суши и жаренных котлет.

"Теплые, еще даже остыть не успели."

Ли Хэн даже не знал, что ланчбоксы могут сохранять пищу теплой так долго. Он был просто счастлив что может есть котлеты без растрат.

"Так вот какой у вас вкус."

В средней и высшей школе, он не мог ходить в школьные столовые из за того что у него не было денег. Но даже тогда, естественно, он не мог не питаться, поэтому тайком перекусывал тем, что успевал стащить из дома. Он уже забыл те дни, когда тайком кушал в школе.

Как он завидовал когда его одноклассники приносили ланчбоксы, которые им сделали их родители.

- ...

Союн легонько ударила себя по губам, смотря за тем как счастливо кушает Ли Хэн. Казалось что она тоже улыбается. Ее улыбка могла сделать любого счастливым, но шанс на то, чтобы ее увидеть был слишком мал. Холодное, ничего не выражающее лицо Союн, такое же как он изобразил у богини Фреи, практически исчезло.

Союн даже принесла немного чаю; налила в чашку и протянула Ли Хэну.

- Мм, спасибо.

После того как он принял чай, то сказал: - Не ешь одни овощи, хочешь котлету?

Ничего не дается бесплатно. Она самозабвенно посчитала что если даст ему чашку чая, то получит котлету!

"Кажется она стала немного милее что-ли..."

Союн даже не подозревала что Виид так о ней думал. Она покачала головой туда-сюда, она просто хотела посмотреть как он ест.

Ли Хэн спросил еще раз: - Может две...?

- ...

- Может тебе дать т-три?

Только представить как много она хочет выжать из него за какую то чашку чая!

Это был не первый раз, когда Виид разделял обед с Союн, в прошлый раз она ела его кимбап.

Воспоминания об этом плотно засели в его голове.

Ли Хэн вздохнул. - "Я не идеален, иногда надо отдавать что-то взамен."

Когда он был ребенком, он как то раз пошел к друзьям просто перекусить. Вспоминая эти горестные воспоминания, он легко мог понять Союн.

- Просто ешь что хочешь, так как я никогда не ел так много мяса...ну, просто я не люблю много есть. Кушай столько, сколько хочешь.

Ли Хэн поднял одну котлету и положил на ланч-бокс Союн.

Союн аккуратно открыла рот и откусила.

На то как Союн ест, можно было смотреть часами - такой вид вызывал бы радость у каждого мужчины.

Виид замер на мгновенье и продолжил есть.

- Почему так вкусно? Какое мясо тает во рту - а именно это.

Он взял ребрышки двумя руками и разделил их на части после того, как сказал ей есть что хочет!

- Ли Хэн опустошил свой ланч-бокс, не оставив даже крошки. Конечно, он все же оставил Союн еще одну котлетку. Он вычистил коробку так, что остался доволен самим собой.

"Она даже не пожалеет если съет три штуки."

А потом, как обычно он вытащил ноут, который притащил с собой и начал читать.

"Скажет ли она мне спасибо за такой сытный обед? Даже если бы я ее не знал, то сказал бы что она очень добра.

Но слова написанные в ноуте Ли Хэна всегда отличаются от

тех, что он говорит.

- У меня вопрос. У тебя сегодня есть свободное время после занятий?

Это был призыв замаскированного мистического ангела, который сделал его обед.

Как вкусно было поесть то, что она сготовила. Его рот наполнился слюной когда он только увидел пищу. С благодарностью он скушал довольно много котлет.

Союн наблюдала за реакцией Виида по глазам.

- Мне вот интересно, кто это приготовил?

С благодарностью, Виид написал ответ.

- Последнее занятие в бизнес классе на 3 этаже, кабинет B07, заканчиваю в 4. Приходи если сможешь.

* * *

Когда уроки практически подошли к концу, Ли Хэн начал немного нервничать.

- Какая она на самом деле?

Если судить по ее приготовлению, то она впечатляет.

- Ее вина в том, что она использует слишком дорогие ингредиенты и брендовые ланч-боксы, но я не думаю что она плохая.

Ли Хэн уже представлял ее ангелом во плоти.

- Хуху.

Многие, включая Чой Сан-юн, Парк Сун-йо, и Ли Южан уже слышали о таинственном ланч-боксе Ли Хэна. Так как она наконец появится, у них появился шанс развеять их сомнения.

Чой Сан-юн покачал головой, - Слушай, ты можешь сказать не глядя? Какая нормальная девушка будет приносить незнакомцу ланч-боксы? Это же просто не нормально в наши то дни! Южан, я не прав?

- Если честно... Странно что она не показала себя все еще даже после того как оставляет коробку в одном и том же месте в течении месяца. Не ожидайте многого.

- Ну ты же слышаш что Южан сказал? Сказочный ангел который существует лишь в фэнтези. Она может быть даже профессором или кем то из сферы обслуживания.

Даже после этого, улыбка на лице Ли Хэна не пропала.

То, что она умела готовить, очень много значило для него.

- Человек который посвятил себя кулинарии не может быть плохим.

Личные отношения Ли Хэна никогда не были нормальными.

Давай столько, сколько дают тебе. Так как она готовила ему ланчи, он просто обязан был придти к заключению, что она хорошая девушка!

- Ну, приятного дня. Возвращайтесь с домашними заданиями.

Профессор покинул аудиторию и студенты начали складывать свои сумки один за другим. Тем не менее, много студентов собралось во круг Ли Хэна.

- Какова она в действительности, как думаешь?

- Старуха, вот увидишь. А может и студентка с физкульт отделения.

Студенты собиравшиеся покинуть аудиторию остановились у двери как вкопанные.

- Ну ничего себе! Это же Союн!

- Ага, у нее тут урок?

Официальная богиня университета Корея!

Союн вошла в аудиторию. Одетая в умопомрочительное зеленое платье, она держала в руках ланч-бокс.

- Наверное это...

Мускулы лиц студентов начали подрагивать. Они знали что та, кто готовила обеды Ли Хэну сегодня придет.

- Неужели богиня жалостливо кормила его в течении месяца?

- Это невероятно!

Шокированные и озадаченные парни!

Ли Хэн тоже чувствовал себя глупцом. Ни сколько не ожидав встретить Союн здесь и сейчас, его первоначальная неловкость и волнение уменьшились. Они уже сблизились на фестивале, и он мог даже назвать ее другом или что-то вроде того. Союн не часто била его по затылку, но сейчас она сделала это со смехом.

Однако, держать ланч-бокс в руках было слишком даже для Союн.

"Так вот какой секрет она хранит..."

Ли Хэн с самого начала это подозревал. Она была виновна в том что подрывала его безопасность пока он обедал.

"Все правильно! Все плохо. Глупость! Это ничем не лучше ипотеки под 1000% годовых.

Союн приблизилась и показала сообщение.

"Ты выслушаешь мою просьбу?"

Ли Хэн дрожал как осиновый лист, - "Так вот чего она добивалась целый месяц!"

Свиньи тоже страдают после того как их откормят. Она заставила его есть десятки ланчей чтобы потом вынудить его выполнять сложную просьбу. Однако Ли Хэн был не из тех кто любит жить с долгами. Интерес перерос чувство долга, которое могло бы стать болотом из которого он потом никогда не

выберется.

- Если она будет осуществима...Я выслушаю ее.

Как-будто с облегчением она вытащила записку которую приготовила заранее.

"Половине жаренной половина под соусом нужен друг.

- Половина жаренной половина под соусом? - Ли Хэн поднял голову.

Он наконец-то понял о чем она говорила - о курице, что взяла на острове.

- Тебе нужна курица?

Союн кивнула. Ли Хэн уже не скрывал что с него сошло напряжение и спросил:

- Курица способная нести яйца?

Союн просто хотела найти петуху друга. Ей было все равно девочку или мальчика. Тем не менее, так как Половина под соусом был петухом, то, если судить логически, нужна курица. Союн снова кивнула.

После этого глаза Ли Хэна начали подрагивать. Он старался перебороть тоскливое выражение что появилось на его лице.

"Курица-несушка намного дороже...как раз сейчас одна почти выросла и она, собственно, съела половину цветочной клумбы в прошлый раз."

Потом, посчитав стоимость ланчей, он решил что стоимость одной курицы в разы меньше.

Ли Хэн ответил мягко: - Ну ладно, Я...я принесу ее завтра.

Но Союн потрясла головой.

"Я хочу сначала сама ее увидеть."

Ли Хэн посмотрел на содержание записки с минуту и кивнул.

- Хорошо, можешь сама забрать.

Ему казалось что их отношениям не хватает доверия.

"Похоже она хочет выбрать лучшую курицу, так как она кормила его очень вкусно. Самую упитанную и дорогую курицу.

Цыплята которые хорошо питались, становились отборными особями. Несушки даже иногда могут взлетать хлопая крыльями после того, как отложат яйца. Так как они имею практически ту же цену что и в магазинах, он согласился пригласить ее к себе домой.

* * *

Ли Хэн шел с Союн к себе домой.

Люди, что видели ее по дороге, останавливались как вкопанные и терли свои зенки несколько раз прежде чем

посмотреть на нее еще раз. И парни и девушки не погли оторвать взгляда от пары. Они смотрели так, как будто не верили своим глазам глядя на то, какой красивой была Союн. Красавица завладела их взглядами и они волей-неволей начали рассматривать ее спутника.

"Чертов везунчик, кто он такой?"

Ли Хэн чувствовал себя очень хорошо, одет он был в хорошую футболку и синие джинсы.

"Как такой неудачник как он...чувствует ли он хоть немного смущения?"

"Да он богач! Его семья определенно из богатых. Он не сомненно богатая личность с миллионами долларов или просто получил большое наследство."

"Сила любви невероятна."

Взгляды полные ревности и злобы атаковали его, но Ли Хэн все переносил стойко. - "Красота это еще не все. Важно сердце." - он знал настоящую натуру Союн. Она была порочной, злой и неподвластной. Худшее человеческое существо!

Хотя ее лицо заставляло дышать через раз, ничего хорошего не ждет того, кто попал в ее сети.

- Даже если женщина умеет готовить, имеет много денег, хорошую кожу, фигуру, одевается в брендовые вещи и конечно умна, для меня это не главное.

Если она достаточно умна чтобы поступить в Университет Корея, то ее можно считать гением. Хотя они вместе сдавали математику, Союн решила те же задачи намного быстрее. Она быстро понимала и решала задачи даже на уроках.

- В некотором смысле для меня это печально. - Ли Хэн шел разглядывая небо.

Союн неожиданно последовала за ним. Сейчас на ней не было каблуков, и шагала она довольно быстро. С легким неверием она шла в дом Ли Хэна, ее лицо не выражало ничего, как будто это было обычным делом. Это был ее первый визит в дом мужчины и она мечтала о том как выберит себе хорошую курочку.

- Ну вот и пришли.

Ли Хэн вошел в уединенный двор и открыл свой собственный дом своим собственным ключом. На Двери было целых 7 замков! Различные пароли и даже картридер.

Когда Союн приблизилась к дверному проему, Ли Хэн заслонил его своим телом.

- Скажу сразу, ты не можешь войти в мой дом и просто так трогать мои вещи. Я знаю где что лежит, хорошо?

Ли Хэн подозревал и боялся что она воровка! Ну это было очевидным, ведь воры к нему забирались не часто. Чой Джи-хун

иногда заходила к Ли Хэну, но перестала после того как он починил всю ее технику.

Ли Хэн стоял на страже дома.

Союн кивнула.

- А теперь заходи.

Гав-гав-гав!

Большая собака размером с здорового теленка вскочил с брюха и злобно рявкнул. Его очаровательня шкурка не подходила его характеру.

Шарм Собачьего Мяса - такое имя дал Ли Хэн собаке!

Ли Хэн быстро объяснил, - Собачка подросла. Он очень опасный, так что лучше стой подальше.

Потом Союн протянула руку, Собачье Мясо даже активнее завертел хвостом.

Собаки чувствую запах в 10.000 раз лучше чем люди. Он почуял аромат ребрышек и запах Половины жаренной половины под соусом от Союн и стал относиться к ней дружелюбно.

Точно так собаки инстинктивно начинают беспокоиться когда унюхают запах собачьего мяса у продавцов, когда он увидел Союн, то побежал к ней из хороших побуждений и зарычал приветственно. Он бегал во круг Союн и вилял хвостом.

- Эй, эй! Прекрати, Собачье мясо, лучше укуси кого-нибуть, окей? Как на прошлой неделе ты укусил человека, которого потом отвезли в больницу. Кыш!

Гав-гав!

Собачье Мясо просто повилял хвостом и тихонько вернулся в будку. Даже после ложных обвинений, Собачье Мясо был полностью послушным.

"Курица стоит как минимум пару десятков долларов, а собаку можно купить от 200 долларов!

Собачье мясо был очень пухлый и натренированный, поэтому его мускулы были хорошо видны. Поэтому его не продали даже когда пришел диллер по мясу и предложил за него 350 долларов. Поэтому отдать его Союн было просто позорно.

- ...

Союн приблизилась к проволочной сетке торопливыми шагами. За сеткой прыгали кролики.

Союн быстро написала что то в блокноте.

"Можно их погладить? Я первый раз так близко к кроликам."

- Давай. Но смотри, осторожней, кролики уже дали приплод.

Союн смотрела на кроликов так, как ребенок который первый раз кушает гамбургер.

Ли Хэн очень беспокоился о санитарии, поэтому за сеткой было очень чисто. Там росла трава для прокорма кроликов,

крольчата размером с 2-3 пальца кучкой дрожали в углу. Даже хотя они были всего лишь детишками, у них были длинные уши, а лапки двигались так быстро, как будто они бегали по раскаленной земле!

- Ааа...

Как пение, восклицание вырвалось из уст Союн! Это был мягкий и чистый шепот.

Она вошла к летку с кроликами, осматривая их сияющими глазами. Не способная погладить детишек, так как они пугались, она чувствовала большое разочарование.

- Можешь погладитьть.

- ...

Однако Союн не могла.

- Все хорошо, вот тут крольчата уже открыли глаза.

Он говорил не потому что Союн волновалась, но все же просунул руку в клетку и вытащил крольчонка.

- Вот.

Потом он опустил его на ладонь Союн, кролик слабо вырывался. Союн держала его как самое дорогое и как будто боялась повредить. Но вскоре она вернула его обратно к кроликам, из-за того что малыш чувствовал себя плохо.

Даже после этого она не вышла из загона, а присела на корточки.

"Надеюсь она не попросить подарить ей одного!" - Ли Хэн не на шутку встревожился. Его младшая сестра еще в школе. - "Один дома с девушкой...Мне надо быть осторожным!"

Парень и девушка.

Нелепая ситуация.

Ли Хэн строго сказал, - Давай скорее посмотрим на куриц! - Он сделал попытку вытащить ее наконец из загона для кроликов.

Союн хотела так и смотреть на тех, кто только-только открыл глаза в первый раз. Она просто влюбилась в то, как детишки собрались возле мамы-крольчихи. Вид беспечной мамочки с большими щечками наполненными морковью! Тем не менее, Союн оставила все сожаления позади и позволила им отдохнуть и ушла на задний двор к курочкам.

Корейские куры прыгали и летали как птицы. Цыплята бродили по земле.

Так как Ли Хэн и, собственно, куры никогда не видели Союн в их дома, они быстро перелетели в угол под дерево. Это заставило ее сердце сжаться. Они попрятались в углах высунув головы для изучения пришедших людей и даже и не думали выползать.

Тем не менее, благодаря Половине под соусом половине жаренной, Союн была знакома с привычками кур. Она оторвала

кусочеки ребрышек и раскидала их по земле.

Куры выпорхали из за деревьев и углов как дикие монстры и обрушились на мясо. Союн погладила цыплят и кур. Не смотря на то, что она была странной, они быстро подружились с ней и уже извивались подле ее ног.

Не зная что еще делать, Союн гладила их с веселыми глазами.

"Те же ребрышки, что я ел на обед..." - Ли Хэн был озадачен.

Жизнь...в ней ему пришлось есть тоже самое что и курам! Даже сейчас, когда Союн, казалось, не выражает ничего, она наслаждалась играя с курами, а они чувствовали себя прекрасно.

Она, девушка которая смотрела не в силах приблизиться, была так тронута курами, что слезы невольно выступили на ее глазах.

Даже Ли Хэн был в шоке, - "Это даже более странно чем тогда, когда я жарил курицу для своей сестры."

Он знал что Союн была не плохим человеком. Тем не менее, он не хотел этого признавать, - "Не важно хорошая или плохая она..мне она ближе не станет."

Говоря откровенно, они жили при таких обстоятельствах, при которых ничего нельзя говорить наперед. Ли Хэн мог лишь грубо оценить стоимость хоть одной вещи на ней, - "Хотя брендовая одежда что показввают по телевизору стоит больше 100 долларов, она сделанна из хорошей ткани и зовется Диор, а это платье должно быть стоит 150 долларов!"

В их жизненных положениях существовала существенная разница. Такая девушка как Союн должна полюбить такого парня, с которым .ли Хэн не сравнится. Так же было и с Юн Хо-рин и другими девушками.

Ли Хэн принял решение, - Возьми одну, и, если тебе понравится...возьми еще!

Поглаживая курей, Союн обернуласть к нему со счастливой улыбкой как бы спрашивая: что, правда?!

Ли Хэн вглядывался куда-то вдаль и сказал, - Куры, всего лишь куры...две или три ничего не значат.

Довольно необычно, но Ли Хэн показал невиданную щедрость. Все потому, что он пытался вернуть долг: он считал что одна курица не равноценный обмен на ланчи.

Союн выбрала три курицы.

Каждый раз когда она поднимаа курицу, кровь приливала к лицу Ли Хэна, - "Это одна из лучших несушек, Курица Гриль, ее выбор выльется еще мне в копейку!"

Несушка несомненно была нежным созданием. Он намеревался зарубить ее, когда его младшая сестра женится и

приведет мужа в дом. Но к тому времени куры выведут ни один десяток цыплят, к тому же осталось еще две несушки, поэтому все хорошо...Но после выбора Союн он чувствовал горечь, которая могла остановить его сердце.

- Я...соберу их для тебя. - скорбно добавил Ли.

Чтобы Союн было удобнее их нести, он связал им ноги и шеи резинкой и соединил друг с другом. Смотря на то как страдают куры она взяла резинку и написала что то в блокноте.

"Я тебе очень благодарна. Спасибо за то что выслушал мою росьбу, хотя она и была чрезмерна."

- А, да ничего. Это просто мех. Если нужно можешь еще..." - - Ли Хэн вдруг понял что он говорит, - В следующий раз можешь взять еще одну.

"Правда?"

-...

Союн хотела взять всего одну, а он сказал бери еще!

Ли Хэн получал информацию из записок и поэтому чувствовал себя немного странно. "Почему она не разговаривает?", - подумал он, и подумал о том, что она попросту скрывает тот факт что умеет говорить и желает чтобы он почувствовал себя глупцом. На фестивале и на острове он не слышал даже единого слова от нее. Даже когда они обедали вместе она не разговаривала. Если честно, то что они общались записками после того как она оставила одну на ланч-боксе можно назвать огромным шагом.

"Она сказала лишь одно слово в КД, но ее голос был очень приятен...Скорее всего ее голос в реальности довольно сухой."

Когда Ли Хэн собирался на задний двор попросить Союн уйти, Собачье мясо начал поскуливать. Союн казалось что Собачье Мясо очень милый пес и она попросту не могла уйти.

Ли Хэн заговорил дрожащим голосом: - Те-тебе нравится эта собака?

-...?

- Ты хочешь, ну...взять Собачье мясо себе?

Шокирующее изменение Ли Хэна! Он решился даже отдать Собачье Мясо Союн, которого он кормил и ростил все лето.

"Мне правда можно его взять?"

- Можно. Мне кажется этому псу ты по душе.

Больше чем когда бы то нибыло Союн растроганно смотрела на пса, который, по словам Хэна, любит ее. Удивленная и тронутая, она вдруг расплакалась.

Ли Хэн заговорил шепотом: - Этот осел ест очень много, поэтому корми много и часто. Иногда переворачивает маленькие миски, поэтому подготовь ему большую и позволяй резвиться на

заднем дворе в дождливые дни. Не привязывай на ночь. Он охотится на мышей. Обычно после еды он отдыхает часа два, но если захочешь с ним поиграть просто назови его имя. Он проснется. Он любит морковку и редис, поэтому балуй его чаще...

Каждое слово произнесенное в объяснении, слышалось таким, как будто он прощается со своей любимой.

"Кажется мое сердце вот-вот остановится."

Хотя он испытывал ужасные мучения, Ли Хэн не жалел о своем решении.

Когда делаешь подарок, то ты не должен показывать свое разочарование. Иначе это просто будет мошенничество!

"Второй и третий квест уровня S...если честно, думаю что сделать их будет просто невозможно."

Он намеревался повысить свои навыки скульптора. Тем не менее, он не мог гарантировать успешного выполнения квеста.

"С союзом дикарей, силой Освободителя и Смертельным Приговором, и морем удачи, я сумел завершить первый квест." Сейчас он мог полагаться только на удачу. "Второй и третий квесты будут сложнее."

В будущем он будет находиться на особом положении, сделает квест не смотря ни на что.

"Если мы сможем сделать его вместе..."

Если Союн примет участие в задании, это будет для него огромным подспорьем.

"Спасибо тебе огромное."

Роскошные зарубежные неизвестные ему машины были припаркованны напротив дома Ли Хэна. Охранники Союн приехали и ожидали у дома. Охрана одетая в черные костюмы открыла задние двери машины. Курицы и Собачье Мясо погрузились на заднее сидение. Курицы и пес наслаждались богатством машины стоимостью в несколько десятков тысяч долларов, экскортом и личным шофером!

Ли Хэн натянул ложную улыбку на лицо чувствуя горькие чувства провожая Союн. - Увидимся. Поиграем вместе.

На этом Союн помахала ему рукой, ненавидя момент прощания и писала что то на бумаге.

"И правда можно будет поиграть?"

- ...

Ли Хэн понял что именно она имела под последними словами. Она хотела забрать что-нибуть еще, после того как он ей отдал слишком много!

"Естественно она не захочет вернуться. Она это сказала просто из вежливости, обычная фраза."

"Спасибо, увидимся в следующий раз."

Союн забралась в машину и уехала со своей охраной. Ли Хэн, стоявший все еще у двери с облегчением выдохнул когда уехали машины.

Он вспомнил те чувства которые испытывал когда встречал свое начальство выполняя самую разную работу, посе того как бросил среднюю школу.

- Они слишком большого о себе мнения, - он получил хороший урок, - Встречаться с женщинами чрезвычайно плохо.

Растраты на свидания! Когда ты встречаешь женщину, растрата денег становится самособой разумеющимся действом. Он не покупал Союн даже чашку кофе и не водил ее в парк. Однако, он потратил слишком много отдав ей кур и пса!

- Женщина - враг кошелька. Враг.

Ли Хэн заскрипел зубами. Враждебность к ней снова возросла.

* * *

Комната Союн в больнице напоминала ферму с животными. Собачье Мясо распластался на полу после того как хорошенько поел, а куры летали по всему помещению. Даже желтая курица бегала с криками радости.

- ...

Союн села в кресло и начала читать книгу.

"Еда которую любят собаки."

"Комфортная жизнь собак."

"Почему лают собаки."

Это были обучающие книги о воспитании собак.

В комнате Союн кроме личной тренажерной комнаты было еще четыре - учебная, и даже комната с личным мини баром с холодными напитками. Для Собачьего Мяса и Кур это было все равно что попасть в рай.

Гав-гав!

Собачье Мясо даже начал лаять выглядывая в окно. Хоть оно и было небольшое как тот задний двор, но ему был необходим свежий воздух.

Союн подготовилась к выходу. "Книга "Комфортная жизнь собак" рассказывает что их надо часто выгуливать."

Союн одела ошейник на пса а пес вытащил язык и облизхал ее руку. Он был просто пропитан доверием к хозяйну который спас его от участи быть мясом на чьем нибуть столе.

Медсестры смотрели на Союн как будто не могли поверить.

- Похоже что она стала счастливее чем раньше.

- Точно, кажется она вся сияет, а? Она всегда была красива, но сейчас...

Медсестры не знали что Союн, которая закрыла двери к своему сердцу вдруг станет намного лучше.

Ча Ен-хи тоже знала об особенностях Ли Хэна. - "Он и правда добрый."

Те, с кем она охотилась в КД не разделяли этого мнения.

- Его теплая добросердечность возможно разобьет холодное сердце Союн.

Она много слышала о Ли Хэне от Юн Ил-хан. Как много людей в мире которые так заботятся о своих семьях?! Это было именно той причиной, по которой он проводил большую часть своей жизни в КД.

"Союн заставила себя пойти в университет, но сейчас она радуется этому. Она стала намного лучше."

То, что она взялась за выращивание кур и щенка, стало положительным знаком. Ча Ен-хи полагала что она выкладывает всю свою любовь на животных, и придет день когда ее сердце будет полностью открыто. Сейчас Союн выросла на уровень, так как стала выражать свое мнение на записках. Возможно именно весна открыла ворота к ее голосу.

- Пришло время доложить председателю?

Ча Ен-хи пришлось связаться с отцом Союн. Он часто получал отчеты о своей дочери вместе с охраной. Если он услышит что сердце Союн скоро излечится и она сможет говорить, он определенно будет счастлив.

Глава 6
Скульптура ребенка

- Виид реально гений!

Мапан перевозил 20 огромных телег мимо Реки Плача. Он ехал торговать в деревню Варваров.

Даже прокладывая путь через большое количество монстров, вагоны шли под защитой Бингриона и Феникса.

Мапан безопасно добрался до племени Вежаги. Во круг Мапана собрались и мужщины и женщины всех возрастов.

- Поспешите и купите! Дешевые, качественные товары! Ничего не останется на потом! Покупай больше пока горячо!

Среди товаров которые привез Мапан были оружия, броня, кожа и еда приготовленная в Море.

Молодая девушка из племени собрала свои медные монетки и подошла поближе, - Сколько это стоит?

Мапан сделал грубое лицо, - Очень дорого.

- Знаю, оно и выглядит дорого. У меня есть только кожа или клыки...

Клыки и кожа Черного Дикого Кабана - товары, за которые можно выручить несколько сотен золотых в Море.

Мапан покачал головой, делая вид что не заинтересован, - Но ты можешь добыть их в любое время охотясь тут.

Мапан показывал лучшие черты наглого Торговца!

Девушка с редкими волосами была на грани того, чтобы заплакать, - Но-но-н..я правда очень хочу купить...

- Ну тогда давай три куска кожи.

- Спасибо господин Купец!

Мапан торговал с варварами за кожу и другие материалы. Так как он был первым, кто с ними торговал, он получал огромную прибыль.

Метод выуживания денег из первобытных варваров он получил от Виида!

Кожа которую он собрал была очень дорогим материалом. Ее можно считать специальным материалом, потому что она добыта возле Реки Плача. К тому же, многие робы и брони делаются с использованием кожи и отличных техник Моры.

* * *

Виид вышивал в личной комнате замка Правителя для того,

чтобы сделать квест за 1 Медяшку. Он отбелил кожу Имуги и сделал из него тело ребенка.

- Хотя кожа человека и не белая...

Он усердно старался создать подобие человеческой кожи!

Это было слишком, даже для уровня портного Виида, все потому, что его навыки обработки кожи или кройки были довольно не стандартными, и ппо большому счету он не уделил цвету никакого внимания.

- Раньше вот почему то не надо было думать о цвете.

Даже если дизайн и был важен, то, можно сказать, что такая одежда продавалась так же часто как и защитная. Окраска легко решалась покупкой новой ткани или использованием другой краски.

Вот поэтому-то и трудно было подойти к выполнению этого задания.

- Я не могу сделать ее слишком молодой.

Новорожденная. Ребенок, которому даже ста дней отроду нет, должен попросту выпустить их горе наружу.

- С тех пор прошло несколько лет, поэтому сделаю ее лет двух-трех.

С этого возраста дети становятся проблематичными.

- Просто вспомнив их лица, можно примерно воссоздать лицо ребенка,они наверное жалеют теперь...они ее очень любили.

Так как это была лишь скульптура, которую он делал для родителей, чтобы успокоить их чувства и наконец сказать прощай своему ребенку, радостное лицо будет кстати.

Это не просто скульптура которая имеет художественную ценность, она заставит сердца оживать. Она может доставить радость даже больше, чем самая детализированная скульптура. Он должен создать скульптуру, способную дарить тепло.

- Хоть у меня и нет нужного навыка...

Виид по опыту узнал что в самом конце, то что он когда то хотел забыть всплывало в памяти.

Для Виида, это была надежда создать скульптуру, которая вберет в себя всю его боль и страдания. Он может быть действительно выдающимся скульптором, но даже если он и может создавать красоту, он не может стирать печали.

- Все что я могу - это вымостить для них дорогу.

Виид собрался сделать глаза из обсидиана.

Когда его сестренка была маленькой, у нее было много кукол на зависть другим, потому что он делал их на фабрике игрушек. Если бы она была маленьким мальчиком, она бы получила такие игрушки как самолеты, лодки, машины, роботы, но он урезал ее выбор так как она была девочкой. Она была очень счастлива,

когда видела мягкие игрушки.

- Она любила мишек Тедди очень сильно.

Дети любят кукол потому что они улучшают их воображение.

- Не только скульптура ребенка...Мне надо сделать больше кукол.

Виид всегда думал что ребенку оставаться одному нельзя. Он планировал создать Грандиозную работу до последнего, но он чувствовал что он что-то упустил.

Они должны разделять всю гореч расставания, поэтому если он создаст всего лишь куклу, сердца родителей будут горевать еще больше.

- Скульптура должна содержать в себе тысячи кукол. Похоже мне надо сделать все что так любят дети.

Он собирался сделать все что может нравиться маленькой девочке. Он очень красиво украсит все свечами и может даже сделает снеговика.

- Надо просто снять немного чешуйчатой кожи дракона!

Скульпторы на удивление могли заниматься множеством видов работ.

Кожа Имуги. Прочность: 30/30.

Предмет подходит для навыков портного.

Портяжный материал высшего класса, очень ценный предмет для создания одежды и обмундирования. Пропитан силой Маны, гарантирует защиту от ядов и усиливает мощь темной магии. Кожу Имуги нельзя использовать с обычными навыками скульптора. Только Портной достигший ранга Мастера будет способен создать Великолепную работу.

Следы битвы остались на коже, поэтому ее ценность слегка занижена. Для того, чтобы использовать ее в создании чего-либо, требуется дополнительная починка.

Это высококачественный материал для портного.

Особенности: Усиливает темную магию. Повышает ману на 20.000. Сопротивление ядам.

Очень легкий материал.

Ему пришлось использовать кожу чтобы создать хотябы одну куклу. Материал который может стоить десятки тысяч золотых несмотря на дырки и трещины, из которого можно сделать робу магу или одежку авантюристу, был потрачен на какую-то куклу.

Дзинь!

Вы создали кролика Плюши.

Новое творение скульптора, который приносит миру красоту!

Редкий материал использован для создания куклы-кролика.

Виид, создатель нового направления в скультуре, не перестает бросать миру вызов.

Художественная ценность: Работа мастера Скульптора Виида, 309.

Особенности: Улучшает способность к прыжкам на 5%.

Если показать плюша детям то их дружелюбие повысится.

Может улучшать дружеские отношения с Гигантскими Кроликами.

- Скульптурный навык повышен.

- Портяжный навык повышен.

- Слава повышена на 12.

- Искусство повышено на 3.

- Удача повышена на 1.

Гигантские Кролики еще даже не открыты. Как Йети, которые, говорят, живут в снежных краях, об их племенах разве что легенды ходят из поколение в поколение!

За создание скульптуры плюша, его навык Скульптора повысился аж на 0,9%.

- Даже не думал что получу столько опыта за простую работу после того как достиг 7го уровня...

Теперь казалось что концентрация на создании больших или каменных скульптур было ошибкой. Скульптура может развиваться только благодаря попыткам создать что то новое. Темы или работы которые ты хочешь создать, займут столько времени, что на отдых просто не останется!

Как человек, Виид уже определился с видом скульптур, он все время делал похожие и как то не делал попыток создать новое. После создания скульптуры Союн, он перешел на создание больших, но все еще не изменил свои привычки.

Виид создал около 30 мягких игрушек. Дикие монстры - львы, слоны, медведи, гепарды, носороги.

- Хотя куклы лучше всего выходят со злыми взглядами и блестящими глазами...

Они совсем не соответствовали вкусам Виида, но все же дети их любили. Пять из всех созданных кукол, были Превосходными. Все куклы были сделанны из шелка или кожи при использовании

навыков Портного, соответственно уровень их завершенности стал выше. Крафтовые навыки Виида позволяли создавать вещи невероятной прочности. Он создавал плюшевые игрушки которые оставались мягкими и пушистыми даже если настоящий слон по ним потопчется; они будут в хорошем состоянии даже если их попытаться сжечь магией огня. Взрослые будут застигнуты в расплох, когда увидят что плюшевые игрушки остались целыми после того как их жгли в огне!

- Предубеждение о том, что куклы не должны быть прочными - бред!

В то время как Виид создавал все больше и больше мягких игрушек, он выучил основы производства кукол. Он так же показал свое воображение, которого у многих толком не бывает. Плюшевые белки превращались в жернова, и начинали грызть желуди, кролики сварили суп из моркови и плавали в нем.

- Назову я их "Повара Белка и Кролик".

Эти игрушки стали Превосходной работой. Если бы он использовал свои навыки кулинарии после того как создал настоящий желудь и морковный суп, то они бы были по настоящему вкусными.

Плюшевые обезьяны очищали бабаны, пели и танцевали в группе. Они зажигали фейверки и отрывались в сумашедшем танце, который будоражил противоположный пол. Он даже изобразил комичную сцену - затанцевавшаяся обезьяна падает на кожуре банана, который она только что очистила.

- Пусть будет "Фестиваль обезьян"

В этот раз вышла Грандиозная работа. Вид обезьян, держащих в руках инструменты был очень восхитителен.

- Ну а дальше...

Игрушки, Игрушки, Игрушки.

Если бы он был маленьким мальчиком, он бы делал скульптуры машин, лодок и самолетов. Однако, ему пришлось делать скульптуры для девочки.

- А все потому, что маленькие девочки любят мягкие игрушки!

Он сделал так много мягких игрушек, что стало просто смешно. У него выработался иммунитет к тяжелой работе, поэтому он не уставал даже после сотни сделанных плюшей.

- Я попросту могу заполнить всю комнату куклами...Мне придется сделать это чтобы заставить ребенка поверить в счастье и в то, что существует лишь удача.

Куклы, который он делал в данный момент, являлись лишь небольшим аксессуаром. Ему требовалось создать специальную куклу для своей сложной задачи, более Величественную работу

чем те, что он делал ранее. Он должен сделать настоящее произведение искусства.

* * *

Триван, деревня близкая к море, была записана в истории Империи Нифльхейм, как деревня принадлежащая виконту. Это было благословенное место, в котором производили тонны шелка и корицы, и, конечно же, имело самое большое зернохранилище в регионе.

Тем не менее, после суровой зимы прошедшей на севере, все это превратилось в пустынные земли и руины, появилось много монстров, и деревня часто подвергалась набегам. После одного из набегов диких собак, в деревне едва ли остались хоть какие то припасы.

Гильдия Стирн обосновалась в этом месте.

- Вскопайте землю! Надо выкорчевать камни и корни растений, нам надо спешить!

30 членов гильдии под командованием Стирна работали кирками, просто потому что очищали землю.

- Черт побери, даже в Королевстве Нормандия, любой новенький узнает тебя если ты скажешь что являешься частью гильдии Стирн...что за черт?.

- Нам ни кто тут не поможет, все жители теперь зарабатывают в Море.

Гильдия Стирн обосновалась в деревне Триван около 5 месяцев по времени Версальского Континента. Примерно в это время началась "перекачевка" на север, и гильдия Стерн отправилась сюда одной из первых.

Деревня и территории на Севере уже управлялись игроками и гильдии начали их миграцию.

- Настоящая ценность как раз в этом месте. Плодородная земля? Широкие луга? Или территория рядом с горами? Все это не нужно. Просто это место возле Моры

В это время Мора стала больше и известнее. Ее будущее стало светлее даже для Стирна.

- Доход от того, что мы находимся в центре Северной части континента....Торговля процветает а игроков становится все больше. В будущем Мора станет сердцем Севера.

Это было предсказано Стирном. Мора развивалась с устрашающей скоростью благодаря инвестициям толстосума Лорда и вкладу людей. Каждый раз, когда Гильдия Стирн отправлялась в Мору чтобы купить необходимые товары, они

видели как мир меняется на глазах.

Раньше тут была лишь Башня света да пара скульптур, руины и разбитая дорога, по которой еле-еле ползли кареты и повозки. Все было реально, появилась большая широкая площадь. На площади собрались все классы чтобы найти себе группу для охоты и квестов. Завидев купцов, у членов гильдии разбегались глаза.

- Наша деревня Триван...обязательно станет такой в будущем.

Так как Лорд Моры был скульптором, то у них была на это надежда.

- Скульптуры создают эффект притягивания людей. Но так как наша Гильдия имеет охотничьи угодья и информационный штат, они все равно придут к нам.

Гильдия раскопала древние подземелья и собрала информацию о монстрах. Они надеялись что многие игроки захотят придти и поселиться в Триване.

- Ух ты, так тут есть еще деревня? Мы обязательно заглянем.

- Пошли на охоту!

Боевые группы уже начали собираться, они легко могли доехать до Тривана на лошадях. Тем не менее, когда наступит ночь, они все равно вернутся в Мору.

- Пойдем посмотрим на Башню Света.

- Я немного голоден, поехали в Мору, поедим.

В Триване все таки были пока ограничения. Игроки собирали деньги в подземельях и охотничьих угодьях и тратили их в Море.

- Давайте продадим лут в Море.

“Yeah, there are lots of Merchants in Morata so we can get a good price.”

They didn’t even sell off their japtem in Trivan Village.

Styrene’s village operation suffered a loss, but they weren’t frustrated and didn’t give up. “It’s the development of a village, so… we expected this much difficulty at the beginning anyways.”

They spent an additional 100 thousand Gold to invest. They built new houses and even made a square so that there were no discomforts. However, players still didn’t come, so it was no different from a ghost town.

“It’s probably because it’s not known. Let’s go to Morata in person and try advertising there.”

Styrene went to Morata Village with Duma, a guild member.

“Seeking people to live in Trivan Village. It is a village that the Styrene Guild is peacefully governing. We will support you with various conveniences and even provide you with a fixed resettlement fund.”

They found other guilds that seemed to be in similar

circumstances, as they were tearfully advertising.

“We welcome adventurers to come to Home Village. It still has many inadequacies, but our Faroe Guild will…”

“We invite everyone to Keatu Village!”

When Trivan Village had improved a little, Morata had grown in the number of buildings and people. The Goddess Freya Statue was completed, and an artificial lake appeared. The Lord personally expanded the tavern and even set up battle guilds. As it even became a starting city, the Morata region was growing bigger day by day. The expansion speed was so tremendous that the shops and houses were built on the empty lots beyond the Lord’s Castle, village, and the stone castle walls. It was a shantytown that overwhelmed them on their first visit to Morata!

“Eurgh, it’s really incredible.”

Even then, Styrene was optimistic. The fact that Morata was developing meant that people’s interest in the North was also growing! If Morata was getting better, Trivan Village would also gradually grow in residents.

“That’s how a city’s development is. If one place is intensively developed, the areas around it will also benefit.”

Having learned things like city organization and administration before, Styrene decided to think positively.

Morata wasn’t only a village with a Lord’s Castle, but also an extremely large land that included the neighboring regions.

“The Lord doesn’t even rule the region himself and he entrusted it to the elder, so that lack will probably show up somewhere.”

Through Styrene’s personal connections, he was clear to some extent on the situations of other guilds ruling castles and villages. The town’s representative didn’t leave his position unless there was a serious issue. That was because if you entrusted the administration to the elder or another noble, the expenses on useless aspects were severe. Morata’s expenses in the field of cultural art were great enough that they were unimaginable in the central continent.

“Good. Even Morata has a hole to it. If it’s investing in cultural art, then the waste will be severe and it’ll collapse soon.”

Styrene pulled together the guild’s astronomical funds to increase the number of smithies and develop the related techniques, investing a whopping 780 thousand Gold. He was developing the town tremendously as a city for Blacksmiths. Building a battle guild and even a magic guild, he strove to draw in players.

“There’s no place in the North that has a higher technological development level than Trivan Village. In time, this place will also become as big as Morata and grow in people.”

- Ага, там купцов много и цены хорошие.

Они даже лут в Триване не продавали.

Деревня Стирн терпела убытки, но они все равно не сдавались. - Деревня все еще развивается, поэтому...мы ожидали такие сложности в начале.

Они потратили дополнительно 100 золотых в инвестирование. Построили новые дома и даже сделали площадь, и вовсе не испытывали дискомфорта. Тем не менее, игроки все еще не приходили на постоянку, поэтому город казался городом призраков.

- Наверное все потому, что деревня еще не известна. Поехали в Мору лично и расскажем всем.

Стирн поехал в Мору с Думой, членом гильдии.

- Ищу людей желащих жить в Триване. Это деревня принадлежащая гильдии Стирн, мирному правителю. Мы так же предоставляем многие удобства и даже снабжаем вас фиксированным переселенческим фондом.

Они нашли другие гильдии, попавшие в подобную ситуацию - слезно рекламировали свои места.

- Мы рады авантюристам в деревне Хоум. В ней много недостатков, но наша Гильдия Фаро будет...

- Приглашаем каждого в деревню Киту!

Стирн и его соклановцы ждали когда настанет тот самый день. Они были так взбудоражены, что не могли уснуть всю ночь. Пока они ждали, культура Моры развивалась, а люди начали стекаться в город. Люди уставали от охоты, просмотра достопримечательностей, приключений и квестов - отдыхали под хорошую музыку, рисованием, скульптурами и искусством.

Культура не приносила много денег. Было много людей демонстрирующих своих первых кроликов, и даже игроки которые были счастливы показывая всем свою добычу.

Дзинь!

- 35 жителей деревни Триван переехали в Мору.

Жалобы жителей все увеличивались.

- Почему наша деревня не процветает так же, как Мора, мой Лорд?

- В деревне детям не с чем играть.

- Даже после трудной работы, у меня нет желания жить тут, думаю это место слишком безлюдно.

Жители были глубоко расстроены культурой Стирна. Обитателей в Море становилось все больше, но население Тривана, составляющее 3000 человек, начало уменьшаться. Лояльность солдат тоже упала, а эффективность работы перестала повышаться. Производство шелка упало из-за

уменьшения численности населения и поля практически запустели; они не могли собрать даже ресурсы из шахты. Следом за уменьшением количества жителей, количество квестов сошло на нет. Игроки приходили в деревню для завершения квестов, но владельцы магазинов, которые, по идее, должны выдавать награду попросту пропали. Попав в такую ситуацию игроки начали расспрашивать жителей, но ответом было лишь "они ушли".

- Продавец из оружейного? Он уехал в Мору пару дней назад. Построить новый магазин в том месте будет не просто, но говорят что люди действительно хотят жить в Море. Ну а я? Я тоже скоро в Мору. Если вы хотите сделать задания вверенные вам, езжайте в Мору.

Дзинь!

- 23 жителя Тривана переехали в Мору.

Жителям необходимо духовное развитие.

- Я хочу увидеть Богиню Фрею. Благо, она в деревне по соседству, поехали в Мору, поближе к богине!

Жители продолжали утекать. Странники отравившиеся на Север останавливались в Триване чтобы поесть и сбыть лут, но на долго не задерживались. В результате популяция деревне едва достигала 3000 человек и не росла.

Только теперь Правитель озаботился экономикой, технологиями и военной мощью. Они пренебрегали культурой и не обращали внимания ни на что. Если в деревню приедет много Бардов, люди быстро их возненавидят за постоянное балаканье во круг. Инвестирование в развитие и обустройство деревни считалось более доходным делом.

С такими мыслями ни один город на континенте не ушел далеко, но Стирн очевидно чувствовал недостаток культуры в деревне. Что еще хуже, он получил информацию по делу о котором беспокоился больше всего.

- Гильдмастер, Лорд Моры Виид вернулся.

После этого сообщения, голова начала больно пульсировать в висках.

- Ты говоришь он вернулся не провалив квест и не умерев?

- Да, Очевидно сейчас он создает статую Луга.

- Ух...делает другую скульптуру!

Стирн покачал головой. Не важно о чем он думал, но было бы слишком безрассудным соперничать со скульптором в развитии города. Но даже если ему улыбнется удача, то другого выхода не останется. На Континенте не было более известного скульптора

чем Виид; вся местность была пропитана влиянием скульптора. Стирну казалось такое соседство адом.

- Но он так же является рецептом нового.

- Чего нового?

- Лорд Моры это и есть Бог Войны Виид.

- Что!?

Бог Войны Виид!

Это такое устрашающее имя что заставляет колени дрожать!

Стирн был одним из тех игроков, кто вырос на Землях Магии. Он самолично испытал харизму Виида в Континенте Магии. Он убивал, воровал и был чрезмерно жестоким. Это как смотреть на гору, которую нельзя покорить, Бог Войны Виид наполнял его отчаянием.

- Ты говоришь что он и правда Бог Войны?

- Не совсем уверен, но не исключаю возможности.

- Он сам это сказал?

- Очевидно так и есть.

- ...

- Несколько новостных каналов практические со сто процентной уверенностью заявляют что Бог Войны Виид это правитель Моры.

Стирн немного помолчал.

Бог Войны Виид это чрезмерно брутальная фигура, и он не смирится с теми, кто бросил ему вызов. Он был такой фигурой что придет в ярость даже от того, что Стирн просто находится на его земле.

Стирн прошел сквозь волков и оказался в логове тигра.

Он как будто снова переживает кошмары из Земель Магии. Тем не менее, члены его гильдии утешали его.

- Слухи не всегда являются правдой. Мнения ведь расходятся.

- И какие они?

- Ну одни считают что у него много схожего с Богом Войны, например Ледяной Дракон и Церковь Фреи. Однако, это все не точно.

- Тогда...

- Даже если это он, мы многого сделать и не сможем. Кто может бросить ему вызов?

Они ожидали ответа от Стирна.

- Верно. Нечего бояться, даже если он Бог Войны Виид. А если его профессия действительно скульптор, тогда мы должны благодарить удачу, так ведь?

- Это шанс для нас.

Стирн питал большие надежды на Мору. Он начал развивать деревню Триван, тренировать солдан и захватит Мору силой

гильдии! В Гильдии Стирна сейчас около 600 высокоуровневых игроков. Если они наймут наемников из Центральной части континента, их армия достигнет 2000.

Они планировали захватить власть в Море.

- Если это Виид...в этот раз я не оплошаю. Его рекорды в Землях Магии закончатся здесь. А если он не Бог Войны Виид, то одолеть его будет легче легкого.

- Так точно гильдмастер!

- Тогда поспешим и найдем в Море тех, кого можно вовлечь в наш план.

- ...

* * *

Виид развивал свои навыки Портного и Скульптора увлеченный созданием кукол.

- Куклы, в своем роде, это тоже поле деятельности.

Он мог заработать много славы или мастерства если бы делал куклы впервый раз в жизни. Тем не менее, он собрал весь свой профессиональный опыт и поэтому эффективность его навыков выросла намного.

Это было так же неловко, как если бы фехтовальщики использовали магию и как если бы кузнецы создавали тонны различного оружия в день. Конечно профессия скульптора находилась на вершине всех профессий и сочитала в себе каждую из них в какой то степени.

- Кукла ребенка...

Виид испробовал вкус неудачи дюжины раз. Он не мог создать великолепную работу, которая выглядела бы созданной из света богов. Он мог только мечтать об этом, потому что знал, что его таланты довольно скромны. Однако, мир не строился благодаря удаче.

- Молодая маленькая девочка. Кукла привлекательной, светлой и мирнолюбивой малышки.

Виид почесал голову. Кожа Короля Гидр и Имуги, которую он собрал горкой лежала рядом. Если бы кожу можно было использовать как бронзу или железо, то бы он расплавил кожу заного и использовал для других дел, но он не мог воспроизвести кожу и должен был списать их со счетов.

- Довольно трудно сделать ребенка безупречно светлым, но тьма преследует свет.

В глазах родителей, которые потеряли ребенка, такой свет будет болью, время от времени появляющейся в их сердцах. Тем

не менее, их горе будет намного больше если он создаст для них плачущего ребенка.

- Великолепная работа, мне надо создать великолепную работу...

Виид был озадачен. Его беспокойство о качестве работы заставляло его становиться все более и более разозленым.

- Может попросить Союн показать свои фотографии в детстве и сделать ее?

Избежание реальности!

Он думал что будет проще создать Хварен или Ирен в детстве. Однако Виид в скоре увидел ошибку в своих мышлениях и покачал головой.

- Игрок по имени Мандог верит мне и доверил дело мне. Я просто не могу поступить так подло.

Казалось что он делает квест и не ищет легких путей, ломает голову над чем то таким, что очень трудно решить.

Уровень его умения возрос на 36% седьмого уровня пока он делал кукол. Даже его полоска опыта стала больше, так бы не произошло если бы он не выбрал правильный путь.

- Я не хочу жадничать...просто хочу создать лучшую скульптуру ребенка.

Волнения Виида становились сильнее.

Так как информации от экспедиции которую он отправил на задание в подземелье Эмбиню на поиск пленных не поступало, он просто шил кукол. Он повторял ошибки снова и снова и пытался исправить их и сделать что-то хорошее.

Куклы, куклы, куклы, куклы!

- Ааааааа! - Ли Хэн выбросил покрывало и встал. Это стало такой проблемой что он мог уснуть. - Я думал что никогда не буду страдать из-за кукол снова.

Кукла молодой девочки не выходила у него из головы.

- Может просто сделать бронзовую статую? Если я использую золото или серебро, тогда...

Он искал способ попроще создать куклу, но не хотел делать это таким способом. Такое действие было бы совершенном предательством доверия, которое он собирал делая скульптуры.

- Я не могу просто забыть об этом, даже если я не в состоянии сделать требуемую скульптуру.

Он никогда не сдавался, даже если это было трудно. Независимо от того, он просто обязан найти способ!

Ли Хэн отправился на рынок, чтобы охладить ум. Рынок был переполнен людьми, продающими и покупающими, как овощи так и мясо. Но даже в этом оживленном месте, он не мог не думать о скульптуре маленькой девочки.

- Надо ли сходить в родильное отделение или садик?

Там он мог увидеть разных детишек, но это не значит что он не знал как выглядят дети.

- Эти сонные чертики, вечно голодные и пеленки часто менять надо.

Независимо от того, какую куклу маленькой девочки он бы сделал, результат его не удовлетворял.

По пути домой, Ли Хэн прошел мимо фотостудии. Фотографии новорожденных и молодожен украшали всю стекольную стенку.

Засмотревшись на фотографии, Ли Хэна вдруг осенило.

- Для скульптора, работа чувствуется и видится только в готовом виде, что, скорее всего, отличается от точки зрения родителей.

Жизнь ребенка была видна даже на обычной фотографии, и, даже родителям казалось что всего одно фото является по-настоящему драгоценным трудом.

Ли Хэн пытался думать о том, как прощаются родители с маленькой девочкой.

Только что он пытался разорвать сердца родителей, заставив снова испытать расстование с ребенком!

- Создание куклы ребенка было ошибкой с самого начала! - закричал Ли Хэн.

Если бы он подумал об этом с точки зрения родителей, то он уже давно нашел бы самый точный ответ.

Глава 7
Жизнь девочки

Виид вытащит куски кожи Короля Гидр и Имуги из сумки. Даже после создания плюшевых игрушек и неправильных детских кукол, кожи оставалось довольно много. Остались самые лучшие куски.

Для искусства, кожа первого была не достаточно хороша, а второго была не слишком целой для высокого качества работы. Однако, скульптура которая не меняет эмоций, не сможет влиять на эмоции других групп.

Он сохранил лучший материал на случай если ему придется создать достаточно качественную скульптуру!

- Я мог бы сделать еще сорок кукол. Прискорбно, но на большее бы не хватило.

Виид обрезал куски и начал делать скульптуру новорожденного. Это была девочка, только что родившаяся девочка. Ее кожа была морщинестой, а выглядела она так, как будто собиралась расплакаться, как будто действительно пришла только что в этот мир. Она была такой маленькой, что ее можно удержать в одной ладони.

- Создание, которому всего пара часов от роду. Это ребенок, который увидел мир в первый раз после того, как вылез из чрева матери.

Уже получив информацию о Мандоле и его жене, Виид взял некоторые их черты когда создавал куклу. Тем не менее в кукле не было каких то особенных плюсов.

- Ну вот, одна готова.

Виид положил куклу и взял другой кусок кожи. Сейчас ему надо сделать еще одну куклу.

Пока он делал их, его руки работали очень бережно. - Это новорожденная. Ее первый год жизни, ее первые шажки, первая смена подгузников. С точки зрения родителей, в это время они не могут не беспокоиться о ребенке все время.

Представляя будущее маленькой девочки, которой дали жизнь бы Мандол и его жена, Виид делал с напряжением.

- Ей тоже нужна одежда.

Он укрыл новорожденную чистой тканью, но после этого использовал Портяжные навыки чтобы сшить миниатюрную одежду.

Он завершил куклу малютки смеющейся на свой первый день рождения!

- А сейчас она узнает своих родителей...в это время они уже становятся старше.

Следующая кукла что он сделал была немного старше. Она была выше, пальчики на руках и ногах стали длиннее, появились маленькие косички.

Одежду четвертой куклы он сделал в виде формы для детского сада. Это была кукла девочки лет трех одетой в форму и имеющей за плечами ранец.

Пятая кукла выросла еще немного; в этом возрасте уже ходят в начальные классы.

- Соседские мальчики будут реально заглядываться на нее, ведь она вырастет довольно милой.

Маленькая девочка, которая напакостила и побежала как королева соблазняя соседских ребят. Ее глаза как всегда сверкали, но ярче и она снова стала выше.

Каждая последующая завершенная кукла становилась выше и имела длинные волосы. Прически менялись несколько раз, сначала на длинные волосы, потом на карэ и пацанскую стрижку.

- Довольно тяжелая работа.

Ему пришлось идти в магазин за волосами для кукол и пришивать их, он не уставал, потому что его усилия были не напрасны.

Она выросла во взрослую женщину очень энергичную и общительную. Как будто она внезапно собиралась пригласить своего парня на знакомство с родителями, имела розовые щечки и очаровательное личико.

Он создал даже красивые дополнения, такие как головная повязка и ожерелье. Ей оставалось только одень рюкзачок и униформу высшей школы, и вот она уже студентка колледжа. Он собирался сделать ей каблуки и сумочку, которые являлись источником жизненной силы девушек.

- Но роскошь это еще не все!

Он пошел на компромисс и использовал кроличью шкуру для создания одежды для нее. Даже после этого она имела вид изысканой модницы-студентки. Тут были аксессуары которые подходили ее характеру - одежда и хороший парфюм.

Создание скульптуры заняло действительно много времени, но Виид сконцентрировал все свои усилия и работал не осознавая всего.

Начиная с 17 куклы, Виид потерял волну времени, и бывшая студентка уже искала себе работу.

Восемнадцатая кукла привела бойфренда домой, а двадцать первая уже вышла замуж. Он даже сделал для нее хорошо продуманную скульптуру мужа; они были как два сапога пара. Он

сделал гостей для свадьбы из оленьей и кроличьей шкуры, и они отпраздновали будущее пары.

Двадцать третья уже имела ребенка, и жила счастливо. Она готовила своему мужу, стирала и убиралась, и ходила на работу.

Каждая завершенная кукла, делала женщину все старше и старше, время шло и начали появляться морщинки.

Куклы ростили детей и жили с мужем.

- Слишком быстро; говорят что жизнь человека проходит быстро как открытие консервной банки и не может вернуться назад, это очень печально.

Прошло детство, прошли годы когда она блестала как алмаз, все это время изображали куклы. С тридцать шестой и далее, куклы проводили время в одиночестве; ее дети выросли, нашли работу и женились. Она стала бабушкой и у нее появились внуки, она читала и вязала шарфы и кофты своим внукам и внучкам. Кожа Имуги и Гидры которую он так часто использовал начала подходить к концу.

Сорок первая кукла тихо и с улыбкой закрыла глаза. Она была со своей семьей.

После создания всех кукол, Виид сидел в полной растерянности. Кожа полностью закончилась, и ни осталось ни клочка для создания чего-нибуть еще.

- Пожалуйста дайте название вашей скульптуре.

Окошко с сообщением появилось перед Виидом.

Скульптуры изображающие жизненный путь были завершены.

Виид устало покачал головой. - Я не буду давать им имя.

- Если имя не будет выбрано, то Скульптор не станет известен и скульптура останется не законченной. Вы согласны?

- Не имеет значения. Эта работа не поддается сортировке.

Дзинь!

Безымянная Мифическая Скульптура.

Подарок брошенный миру скульптором имеющим таланты и усилия на уровне Бога!

Весь процесс человеческой жизни, от рождения до смерти был выражен в скульптурах.

Вы можете прочувствовать навыки скульптора в этой тщательно проделанной работе - абсолютной работе, без единого потерянного стежка или волоска.

Доселе было не известно что скульптор может создать такую магическую работу.

Художественная ценность: Те, кто увидит эту безымянную работу повысят свое здоровье и регенерацию маны на 32% за день. Повышает максимальное количество Здоровья и Маны на 30% на сутки.

Усиливает эффекты магии благословения.

Повышает все характеристики на 20.

Повышает выносливость и храбрость на дополнительные 7%.

Повышает скорость передвижения на 30%.

Повышает уровень плодородия в городе и регионе на 100%. Уменьшает жестокость среди жителей. Оказывает большую помощь защите города, но прирост войнов и солдат уменьшится.

Одноразово увеличивает здоровье на 500 единиц.

Однаразово увеличивает Мудрость и Интеллект расы Люди на 15.

Эффекты не складываются с эффектами других скульптур.

Незаконченная Мистическая работа.

- Скульптурный навык повышен.

В дополнение за создание незавершенной мистической работы, все характеристики повышены на 5 единиц.

Благословение скульптуры. За создание работы жизни и смерти, характеристики повышаются на 8% на одну неделю. Максимальная Мана и скорость ее восстановления повышены на 65%.

Эта награда стала достаточной ждя Виида. Казалось что он полностью оставил свои предубеждения о том, что скульптор не такая хорошая профессия как Мечник или любая другая профессия.

- Проверить навыки скульптора!

Продвинутый скульптор уровень 7(65%): Можно создавать скульптуры. Красивые скульптуры можно продавать за большие деньги.

Вы можете распространить свое имя по континенту создавая такие скульптуры.

Привлекает внимание девушек.

Ваш уровень позволяет лидировать над обществом искусств на Версальском Континенте.

- Я просто сделал кукол...

Виид наконец понял почему девушки и дети любят кукол.

Они искали значимые товары!

Он создал куклы для квеста едва стоящего 1 медяшку, но он ни сколько не жалел. Количество завершенных кукол было велико. Он сделал их внутри комнаты которую использовал как рабочую в замке Лорда, но ему пришлось перенести их все в другое место, где Мандолу и его Жене будет комфортно всех их видеть. Он использовал пустую комнату в замке Моры, но не хотел этого делать.

- Для каждого ребенка должна быть отдельная комната.

- Шепот снимает ограничения в чате - тихо пробурчал Виид

Дзинь!

- Ограничения по шепоту сняты.

- Ограничения в чате гильдии сняты.

Он открыл функции шепота и чата которые выключил по прибытию в Мору. С включенными ограничениями он не видел и не слышал чата гильдии и шепота, если кто-то писал ему в приват, слышал если только давал специальный доступ. Этой мерой он воспользовался по причине того, что многие люди искали Виида.

Сабрина: Быстрее убей его!

Эдвин: Его не достаточно били.

Пин: У него слишком много сопротивлений, задолбало.

Эдвин: Но я думаю мы почти сделали его.

Оказалось что это общались Путешественники из гильдии Пустыня в специальном охотничьем угодье.

Виид проигнорировал большинство клановых реплик, хоть теперь ограничения были сняты, но в игре оставалось все так же много игроков-попрошаек.

- Мистер Паво.

Он отправил шепот Архитектору Паво, которого встретил при экспедиции на севере. Это было очень давно, но он никогда не забывает тех, кого можно использовать.

"У него просто огромные навыки архитектора".

Паво был Архитектором который уже помогал Вииду, создавая площадки для обозрева статуи Фреи в Море.

- Виид! Ты ли это!?

Паво не забыл Виида. Так как он был правителем Моры, его не забудет ни кто.

- Где ты?

- В Море. Я слышал что ты вернулся и сделал статую. Я не могу придти и посмотреть потому что делаю магазин на площади.

- Ты скоро закончишь?

- Осталось только дверь установить. Если поспешу, то успею за час.

- Что с мистером Гастоном?

- Он со мной. Прямо сейчас он разукрашивает вывеску; почти закончил.

- Отлично. У меня есть просьба; Я хочу чтобы вы построили мне дом.

- Лорд Моры хочет дом?

Паво сейчас выглядел так как будто не понимал зачем все это. Зачем правителю Моры, у которого есть целый Замок, строить дом? Даже для таких вещей как склад или комнаты отдыха, он мог использовать замок, в конце то концов

- Вообще -то…Мне нужно место где бы я оставлял скульптуры.

- Правда? Тогда может сделать дом с большим складом?

- Больше чем со складом, я хочу чтобы вы построили дом который не будет смотреться плохо.

- Это не сложно, где твои скульптуры?

- В замке правителя. Я скажу стражникам чтобы впустили вас в эту комнату.

- Принято. Я приду сегодня вечером. По оплате решим после того как я увижу работу.

- Спасибо.

К этому времени, когда Виид закончил беседу с Паво, он получил сообщение от игрока по имени Хон.

- Это Хон из подземной тюрьмы. Исследование подземелья практически завершено.

- Вы нашли заключенных церкви Металлост?

- Да. Сейчас одного, и другого, который, как говорят находился в окрестностях.

- Вы хорошо поработали. Я скоро к вам подойду.

Настало время Виииду спускаться в подземелья.

* * *

Местность Реки Плача была соединена с Морей с помощью передвижного портала! Второй квест уровня S и Освобождение Заключенных Церкви Металлост начался. Когда Виид вернулся на Реку Плача вместе с Желтым, он увидел что кучки людей собрались в этом месте.

- Это же Виид...

- Этот тот что Богом Войны зовется?

- Шшш! Говори тише. Он может услышать, будь внимательнее!

Тут были люди который услышали новости о том, что Виид прекратил деать скульптуры и отправился на Реку Плача от своих друзей в Море и ждали его заранее чтобы увидеть воочию.

Большое количество высокоуровневых игроков на Севере платили дань и охотились на Реке Плача. Принимая во внимание расстояние от Моры и уровень монстров, можно сказать что это была не лучшая охотничья зона. Были случаи когда группы храбро углублялись на Север, но монстры уничтожали всю группу целиком. Так как в этой местности можно легко было найти вспомогательные предметы, то Реку Плача можно назвать веселым местом для охоты.

Видд осмотрел игроков холодным, замораживающим взглядом. "Как много людей."

В Море он был простым правителем продающим еду и лут, но так не могло продолжаться и в местах охоты. Некоторые люди смотрели на Виида сияющими, вызывающими глазами. Если бы все высокоуровневые игроки напали на него разом, Виид бы не смог избежать смерти. Он бы сильно пострадал потеряв уникальные предметы такие как Магическая книга Некроманта, Броня Талрока, Древний Щит и Демонический Щит Колдрика.

"Это не Мора."

В Море люди даже мечтать не могли бросить вызов Виииду из-за солдат или рыцарей. Если кто-то поднимал меч на Лорда, то быстро умирал под напором солдат или рыцарей церкви Фреи. Однако, в местах охоты могло случиться все что угодно. Он мог встретить убийц и даже выронить предмет.

Для того, чтобы не опуститься в глазах народа, Виид притворился что беспечно осмартривает людей.

- Мусор по всюду.

- ...

Толпа молчала.

Бог Войны Виид, которого они представляли, являлся высокомерным и самым сильным игроком в Землях Магии.

- Они что ждали меня тут даже не охотясь? Хотя тут монстры повсюду...ай яй яй.

Даже люди которые оплатили еду и скульптуры в Море не могли справиться с шоком от другого Виида.

"Это должно быть настоящий Виид..."

"Действует ои он одинакого против новичков и отдельных личностей? Мы собрались в группы, а он все равно критикует нас...он может быть волком в овечтей шкуре."

Тут было около двухсот игроков высокого уровня. Гордость игроков поднималась до небес когда они достигали 300-го уровня. Их личные связи строились благодаря многим событиям и местам, в которых они побывали. Количество игроков было велико, так как Версальский Континент был обширным, но чем выше становился уровень игрока, тем меньше сталовилось игроков во круг него. На трехсотом уровне игроки становились уважаемыми везде. Поэтому они могли присоединиться к престижной гильдии. Гордость и самовлюбленность игроков зашкаливала, но не было никого кто мог бы соперничать с Виидом. Они могли напасть на него если бы были одни, но сейчас было не то настроение, потому что на них смотрели сотни людей. Виид управлял ситуацией простыми фразами.

- Как трогательно.

- ...

Люди не могли выговорить даже слова. В некотором смысле для Виида такая речь стала нормой. Он был дружелюбен в Море, но он открывал свою высокомерную душу перед собравшимися хай-левелами. Это была абсолютная сила о которой он и мечтать не мог. Однако, некоторые люди выражали глубокое презрение к нему. Становясь сильнее охотясь, их дух соперничества вспыхивал к Вииду.

Тонкое изменение настроения сопровождалось недовольством толпы.

И только заметив это, Виид использовал Львиный Рык. - Бингрион! Феникс! Почему вы не приветствуете своего господина!?

Звук распространился как молния.

По зову Виида Дракон и Феникс расправили крылья и взлетели. С размерами, которым могут позавидовать настоящие драконы, Бингрион устрашал людей которые увидели его впервые

так, что они покрылись гусиной кожей. Дракон и Феникс издали жуткие крики перед тем как сложить крылья и пойти на посадку на скалистые горы.

В горах образовались трещины и куски камней и песка опали на земь.

- Мастер, ты звал и я пришел.

- Мастер, я ответил на твой зов.

Бингрион выглядел как полновесный дракон с узкими глазами и хитрой мордой! Феникс был холодным, летучим созданием не отличимым от птицы, но способным взорвать все что встанет на его пути. Скульптуры склонили головы перед Виидом.

- Ооо.

- Невероятно.

Толпа сразу почувствовала как незримая стена выросла между ними и Виидом, который приручил этих двоих, кажется, божественных существа. Непрерывное извинение Бингриона и Феникса, которые, по мнению народа, были настолько глупы, что начали кланяться перед человеком. Не зная об их отношениях с Виидом, они думали что он поработил их запугиванием и угрозами, люди восхищались зрелищем. Теперь не было ни кого, кто бы мог бросить вызов Вииду, завидев двух гигантских монстров склонивших головы в знак почтения.

- Вы идиоты, я разозлился сразу как вас увидел. - Виид нахмурил брови.

Бингрион и Феникс выглядели так как будто принимали его слова как данное, без всякого сопротивления.

"Что за пакость он выкинет на этот раз..."

"Надо просто игнорировать его. Возможно и он оступится где нибуть."

- Некомпетентные и бесполезные выродки. - Сказал Виид.

Бингрион и Феникс сделали круглые глаза и извиняюще смотрели по сторонам. Каждый раз когда Виид их оскорблял, они считали что на то у него есть веская причина. Если они обсуждали его за спиной и попрекали его, это разочарование и оскорбления продолжались намного дольше, поэтому они не задавали вопросов и не спорили. Они решили сделать тоже и в этот раз и просто ждали.

Виид покачал головой как будто был раздражен. - Я даже не хочу видеть вас двоих, быстро отсюда!

Думая что это их свобода, Бингрион и Феникс расправили крылья и улетели. Они собирались улететь далеко перед тем как Виид изменит свое мнение. Они летели так быстро что суровый ветер начал дуть от гор мимо которых они пролетали.

Смелость толпы ушла в пятки. Они смотрели на него со злобой и уважением больше чем с соперничеством и желанием убить. С большим презрением к Фениксу и Бингриону, какое было трудно сыскать даже на всем Версальском Континенте, люди думали что оно являлось чем то естетсвенным.

Виид всматривался в Церковь Эмбиню. Освобождение Заключенных Церкви Металлост - монстры собрались в полчища по всему лабиринту в подземельях крепости.

"Двое лучше одного когда очищаешь такие подземелья."

Из-за подозрений на ядовитую или проклятую магию, преимуществом будет иметь одного-двух сопартийцев.

* * *

Держа лопату на плече, Паво шел к черному замку с Гастоном.

- Вы пришли выполнить просьбу Лорда? - спросил охранник выглядывая из замка с длинным копьем.

Паво пришел к замку Лорда довольно быстро, потому что лицензия Архитектора открывает дорогу почти везде, поэтому охрана его узнала.

- Да.

- Лорд попросил построить вас дом для хранения его работ. Я буду сопровождать вас к месту где расположенны скульптуры.

- Благодарю.

Паво и Гастон проследовали за охранником в замок Лорда. Это было личное пространство Лорда, куда обычным людям входы был воспрещен. На стенах не было ни единой картины, и они не смогли оценить ценностей правителя.

- Ничего особого, - сказал Гастон с разочарованием.

Как Художник, его навык искусства рос по мере просмотра хороших работ. Благодаря его естественным амбициям он мог оценить многие работы и в реальной жизни.

- Вот эта комната.

Охранник открыл дверь в покои Лорда.

И в этот момент...

Алмазный свет вылился из комнаты в коридор.

Вы открыли Мистическую скульптуру.

Рождение и смерть!

Вы первые кто открыл работу крафтера, которая может разозлить гномов и королей и сподвигнуть их начать войну.

Скульптор сделавший эту работу не открыл своего имени.

- За открытие скульптуры ваша слава повысилась на 1290.

- Вы получили титул Открыватель Мифических Скульптур. Если вы расскажете историю об открытии в таверне, то вы сможете выпить и съесть неогриниченное количество пищи и выпить столько же алкоголя бесплатно. Богачи и короли любящие красоту будут рады вашему визиту и захотят услышать вашу историю в деталях.

После того как дверь открылась, Слава, которую так тяжело поднимать,поднялась сразу больше чем на 1000 единиц.

Только через несколько минут Паво и Гастон смогли придти в себя.

Вы увидели Безымянную Мистическую Скульптуру.

Цветок творения, эта работа имеет право называться наичудейснейшей в мире искусства.

Неизвестный скульптор сделавший скульптуру жизни и смерти как демонстрацию своих навыков. Те кто увидел его скульптуру и поняли ее будут прпаздновать жизнь вместе с ним. Здоровье, Мана и Выносливость будут регенерироватьс быстрее на 32%.

Максимальный уровень Здоровья и Маны повышен на 30%.

Все характеристики повышенны на 20.

Выносливость и Храбрость повышены.

Скорость передвижения увеличена на 30%. Эффект будет сильнее если вы путешествуете на дальние расстояния.

Насладившись жизнью, ваше здоровье навсегда повышается на 500 единиц.

Вам тяжело понять эту работу из-за низкой Мудрости. Мудрость и Интеллект навсегда повышаются на 2 единицы.

Вам необходимо часто и внимательно рассматривать работу, чтобы понять ее.

Архитектор - это професссия обладающая высокой Мудростью. Все потому что им нужно было использовать простую магию чтобы построить здания. Тем не менее, его Мудрость и

Интеллект были недостаточны для понимания скульптуры.

Так было для Паво, но Гастон был шокирован как будто его ударила молния.

- За понимание Мистической Скульптуры, Искусство увеличено на 47.

Большое повышение характеристики Искусство!

В случае с магами, ученики которые выучились у учителя могли рости в разы быстрее. Однако, художники только и могли гордиться своими работами в одиночку!

Куклы при свете выглядели так реалистично, что невозможно было поверить что это кожанные куклы. Одежда которую они носили, особенно пуговицы, были сделанны очень точно; ни одна деталь не выбивалась из картины.

- Только подумать что все эти скульптуры сделал Виид...

Скульптор который сделал скульптуры был неизвестен, но кто еще мог сделать их кроме Лорда Моры, Виида? Они были абсолютно уверены что именно Виид создал кукол, так как он был правителем замка и попросил построить дом-склад.

Паво отправил шепот Вииду дрожащим голосом.

- Т-ты сейчас занят?

Виид ответил сразу же.

- Все нормально. Говори.

- Есть кое-что о чем я беспокоюсь.

- О чем именно?

- Почему ты не ткрыл свое имя после создания скульптуры? Хотя благодаря этому мы получили много славы...

Это было тем, чего Паво и Гастон не могли понять, несмотря на благодарность за такое чудо. Если он сделал такую скульптуру, то конечно же он должен оставить свой след в истории. Если Гастон нарисовал бы Мистическую работу, он бы раскричал об этом повсеместно.

- Потому что мне было стыдно.

- Почему стыдно??!

- Я был так смущен что не захотел раскрывать своего иимени и навыков...

- ...

Он был слишком смущен чтобы прославиться вместе с такой

мистической скульптурой!

Виид был достаточно скромным чтобы повергнуть их в шоковое состояние.

Глава 8
Случай с Дейной

Паво очень обрадовался дарам скульптуры. И сейчас уже строил новые дома и здания для бизнеса.

В Море был очень большой выбор зданий, которые легко приобрести, а в других королевствах игроку надо иметь высокий уровень или попросту много денег для того чтобы приобрести хотябы хижину. Все потому, что они хотели строить виллы или роскошные особняки, для соперничества с другими игроками. Но в Море, все дома были одинаково-представительного вида.

Простое здание ни стоило практически ничего и не требовало никакого технического ремонта. Здание имело захудалую крышу, которая еле сдерживала дождь и ветер, но таких было много и игрокам нечего было стыдиться. Так как даже начинающие могли начать строить дом, если конечно добудут материалы, то к 20-30 уровню они бы имели жилье. Каждый оценил бы свое имение и воплотил мечту. После подготовки дома, новички могли бы оставлять в нем одежду или еду, которую не использую и даже звонить своим друзьям, чтобы собрать группы. Мора стала их вторым домом где они имели собственные жилища; это являлось главной причиной по которой новички не покидали Мору после достижения большого уровня.

Естественно, разрешение на постройку хибар давалось не часто для безопасности народа и его же здоровья, потому что такие здания не надежны и могут обвалиться. Цены на земли были высоки в других городах, поэтому постройка зданий требовала мешок денег. Но в Море земля была дешевой и безопасность и здоровье были на высшем уровне. Лорд построил дорогой водопроток и создал наблюдательные посты, замостил дороги и благодаря Статуе Богини Фреи в городе было очень мало воров.

- Ни где не получится такой идеальной хибары как тут.

Паво построил уже кучу таких домишек. Его постройки были популярны из-за своей крепости и внутреннего дизайна. Хибары были его фишкой. Определенно они могли придти в негодность, но после очень длительной службы, могли появиться трещины, протечки, но все равно жить в таком доме намного лучше чем в других.

Авантюристы, Купцы и богатые игроки которые пересекают Центральный Континент жаждут высококлассных особняков.

- Пожалуйста постройте дом в месте, с которого можно было

бы обозревать всю Мору. Сделайте большой ангар и пожалуйста из дорогих материалов.

На высококлассные дома был большой спрос и Паво приходилось работать в седьмом поту. Тысячи хибар, сотни богатых вилл, Мост Моры и бизнес-здания которые он лично построих будучи землевладельцом.

- Навык Дизайна и Проектирования уже растет не так как раньше.

Эффективность от хибар была очень низкой. Слава набиралась и его опыт рос от завершенных бизнес-зданий или вилл.

- Надо сделать что-то действительно стоящее.

Влияние Паво на Мору было чрезвычайно высоко. Так как он построил множество зданий которые используют сейчас Купцы, как Архитектор он мог считать этот город своим собственным.

- Попробуем построить правильное здание.

Просьба Виида разожгла огонь в душе Паво. Он собирался построить место, где могла бы храниться скульптура жизни и смерти, известная как бесконечные куклы.

- Средний Дизайн!

Дзинь!

- Осуществляется дизайн.

3D образ возник перед паво.

Используя Ману он мог установить стены, колонны, и даже декорации внутри, как будто действительно делает дом. Начинающий навык дизайнера имеет ограничения в общем размере, и не позволяет использовать разнообразные материалы. Конструкция и Дизайн были связаны. Материалы и новый стиль приминялись в конструкции и непременно влияли на дизайн и улучшали его. Такие вещи как стиль мебели или структура домов завершались с помощью навыка дизайнера. После проекта вы просто могли дать инструкции рабочим.

Дизайнерский навык Паво имел Средний 3 уровень. Он еще не мог строить замки, но определенно мог создавать большие здания и сады.

- Мои навыки позволяют создать три отличных виллы сразу.

Паво сделал проект огромных размеров.

Виид сказал что он сделал кукол для нескольких детей.

- Это богатая цель...я не могу ее упустить.

Виид ограничил бюджет 1.980 золотыми. Этих денег едва хватит сделать один дом. Однако, Паво платировал вложить много материала.

- Надо собрать хорошие деревья и цветы с разных уголков

континента чтобы создать сад размером в 5 кв. метров, а площадь строения всего 40 кв. метров.

Предвиденье ландшафта строения, его размеры и дизайн никогда не делались заранее. Он намеревался использовать удачу Архитектора, профессии которая помогает зарабатывать больше чем купцы, и попрытаться создать здание стоящее Моры.

- Как для художника, Вииду смешно иметь всего одно место для хранения скульптур.

Он собирался сделать здание где Виид сможет выставлять скульптуры и позволить людям видеть их.

Паво начал стройку. Он довольно приуспел в производстве потому что создал очень много.

* * *

Пейл с командой был в середине данжеона когда пришел шепот от Виида.

- Мне надо попасть в подземную тюрьму, это будет немного опасно, но пожалуйста отправьте мне одного или двух игроков.

Подземная Крепость Эмбиню была очень запутанной. Повсюду были группы которые охотились на монстров. Так как в основном тут были монстры атакующие ядом, биться без устали было сложно.

- Я понимаю.

После шепота, Пайл заговорил с командой. - Виид просит отправить ему одного игрока.

- Мне пойти? - Хварен сразу же вылезла вперед, как-будто этого и ждала. Было не так много возможностей побыть с Виидом наедине.

- Конечно он будет рад тебе, Хварен, но он говорит что ему нужен кто-то способный пережить яд. Ирен, ты хочешь пойти?

- А кто вам будет помогать если я уйду?

- Ну, мы как нибуть разберемся. У нас еще есть Дейна.

Группа Пэйла выполнила много заданий в Море.Они охотиились и делали задания бок-о-бок в поисках книги "Секреты создания древнего нагрудника". Даже хотя квест имел обычную сложность уровня С, он состоял в опасной охоте в подземелье, атаке монстров с большим уроном.

- А не будет ли опасно если пойдем и я и Хварен?

- Может быть. Зависит от того как долго Зефи сможет вытерпеть яд, но все равно тут довольно опасно, да?

Если группа потеряет Война или Рыцаря, ей действительно может быть довольно сложно пройти данжеон. Даже Зефи мог потерять свою защиту, когда слишком много монстров нападают одновременно. Хварен завлекала монстров Танцем смущения или Танцем страсти, поэтому если уйдут и Ирен и Хварен, то это значительно усложнит задачу.

- Я пойду. - Дейна вышла вперед держа дубину двумя руками.

Шаман был мастером апокалипсиса! У нее была ударная сила, которая иногда сводила монстров с ума.

Махая дубиной Дейна что-то шептала себе под нос. - Избить можно и руками, в конце концов, убийство без драки - не убийство.

Как самый популярный Шаман в Море, она очень выручала группу Пейла.

Зефи кивнул. - На Мисс Дейну можно положиться, ведь она может вылечить или обезвредить яд. Похоже Хварен и Дейна могут пойти вместе и помочь ему.

После того как они решили отправить двоих людей в тюрьму подземелья, Юрин нарисовала картину по объяснениям Виида. На картинке, Юрин и Дейна, Хварен стояли рядом с Виидом и входом в тюрьму. Преимущество Картинной Телепортации могло перенести множество людей одноразово, но нельзя было переносить сотню людей из за ограничений по мане.

- Картинная телепортация!

Юрин, Хварен и Дейна исчезли, как будто их всосало в картину. После того как их засосало, они вдруг появились вместе с ожидающим Виидом, возле входа в подземелье.

Мууууу!

Желтый приветсововал их с блаженным видом, как будто был рад их видеть. Он был быком, а его особенностью являлось то, что он был творением искусства, поэтому любил красивых людей.

- О какой красивый бык.

Хварен нежно погладила быка по шее. Это был счастливый момент для Желтого, который стоял с открытым ртом и глупым выражением.

- Сколько он весит?

- Практически как настоящий Корейский Бык. Я добавил немного особенностей например немного жира.

- Он выглядит вкусным. Наверное будет очень мило если приготовить его на медленном огне вместе с рисом.

Юрин шутила находясь перед Виидом! Желтый приобрел цвет подстать своему имени.

В то же время Виид и Дейна смотрели друг на друга.

Лицо Дейны было трудно узнать из за проклятья которое она получила в Море. Она могла избавиться от проклятья, но она оставила его чтобы посмотреть на реакцию Виида.

Дейна слегка кивнула, как-бы приветствуя его. - Привет, я наслышана о тебе.

Она приветствовала его, скрывая свои яркие чувства после долгого времени без него.

Виид представился сухо: - Я скульптор Виид. А ты наверное Шаман из группы Пейла?.

- Я Дейна.

Молния пронеслась в глазах Виида. Он уже слышал о том, что Шаман по имени Дейна есть в группе Пейла, но сейчас у него было странное чувство дежавю.

- Дейна...и ты говоришь что ты Шаман.

- Что?

Виид покачал головой как будто очищая разум. - Ничего. Просто я вспомнил кое-что.

- Что же ты вспомнил?

- Просто...воспоминание о себе. Сейчас не время делиться долгой историей. - Виид говорил холодно вспоминая горько-сладкие дни из Лавиаса.

Собралось много людей чтобы увидеть самого Виида, услышав что он прибыл в подземную тюрьму. Были тут и люди следующие за ним по пятам от самого храма церкви Металлост. Было бы лучше всего взять с собой наемника Смита и быстро слинять в данжеон.

- Пошли в тюрьму для начала, а потом поболтаем.

Виид вынул меч заранее. Он использовал заточку меча и полировку брони заранее, поэтому смысла держать меч за спиной не было.

Дейна размахивала своей дубиной как будто произносила заклинание. Виид был буквально упакован в заклятия увеличивающие Силу, Выносливость, скорость движения и скорость атаки и даже его кожа стала прочнее. Такой эффект был невероятным для обычного Шамана. Сила Виида повысилась больше чем на 230 единиц, а скорость передвижения стала намного быстрее. Все его тело наполнилось силой, как будто он сбросил большой груз. С повышением выносливости он почувствовал что может бегать как ветер и прыгать с холма на холм. Он чувствовал себя гепардом!

"Она невероятный шаман." - подумал Виид.

Один из лучших Шаманов в Море, эффективность ее навыков была далека от среднего уровня.

* * *

- Какой огромный подземный данж. Я не думал что тут так глубоко.

Войн Хон осмотрелся вокруг себя. Тюрьма крепости эмбиню была огромных размеров, как-будто сложный лабиринт с различными тестами. Уровни монстров были очень высоки, а количество ловушек не поддавалось исчислению. Игроки-воры в группах пытались их отключить, но у них потребовалось целых 25 дней чтобы попасть на тропу где были связаны жрецы Церкви Металлост.

В группе было более 40 игроков получивших квест "Спасти заключенных Церкви Металлост", естественно среди них не было ни одного игрока низкого уровня. Они смогли прочесать весь этот данж только благодаря таким игрокам как Взрывник и Элементаль.

Виллео паладин сказал: - Это ведь не нормальный данжеон...мы ведь под крепостью Эмбиню. И когда вы думаете Виид придет?

Маг Истон зажег небольшой огонек и ответил: - Я слышал он уже ушел из Моры, почему бы не дать ему 5 дней или типо-того?

Галик выглядел неуверенно: - Так быстро? - Он имел в виду что это было слишком быстро даже для Виида, пройти все что прошли они.

- Мы рассказали ему дорогу. Так как мы избавились от множества ловушек, он сможет легко пройти путь за 4-5 дней. Не думаю что займет больше, ну вы понимаете.

Хон пришел к заключению как лидер группы. - Тогда мы не может терять тут времени, давайте охотиться пока ждем.

- А надо?

- Оглянись. Другие тоже охотятся.

Тут было очень много монстров. Из-за того, что в это место совсем не проникал свет, оно было населено скрытыми демонами или созданиями которые проклял народ Эмбиню. Они были на достаточно большом, трехсот пятидесятом уровне.

- Он должен прибыть через 5 дней если поторопится.

* * *

Виид оказался в закрытом помещении охраны темных рыцарей в подземной тюрьме. Так как он имел эффект от легендарной скульптуры и рядом с ним был Шаман, он двигался быстрее чем птица.

- Мы должны столкнуться с пятнадцатью Темными Рыцарями.

Они охраняли врата Церкви Эмбиню. Изгнанные жрецы церкви Деметер так же помогали им, но их все равно ждала смерть из-за того что Виид и его компания хотели попасть в подземную тюрьму. Другим людям требовалось по меньшей мере 20 человек чтобы легко убить Темных Рыцарей!

Виид собирался биться с ними только с Хварен, Дейной и Юрин.

"Было бы обременительно если бы тут было слишком много людей."

Он часто охотился в одиночку, и поэтому трех человек в группе было больше чем достаточно. Если в группе много людей, ему бы приходилось делить слишком много лута; боль бы наполнила все его сердце!

- Что, он собирается охотиться с этими людьми? Он спятил?

- Ты же видел по телику, он мега сильный.

- Он выполнил квест только благодаря варварам, что ему помогали.

- Он сможет попасть в тюрьму, только если мы будем биться вместе с ним...

- Давайте просто подождем и посмотрим. Может он попросит нас о помощи.

Бог Войны Виид. Не скрывая желания стать его сопартийцами, они ждали и смотрели что будет.

Конечно, они примчатся на помощь сразу же, если он попросит, чтобы показать свою мощь. Все потому, что быть в группе с Виидом было огромной честью.

Хварен обеспокоенно заговорила: - Какой уровень у рыцарей?

- Едва ли 330. Элитный Темный Рыцарь 380-го. - сейчас не было никакого элитника, но Виид объяснил заранее. - Если у них твердая воля, то танец страсти не будет на них работать.

Шарма Хварен было достаточно чтобы заставить Желтого махать хвостом. Кроме того, навыки Шарма были ее основными, как Танцовщицы, с комбинацией одежды и аксессуаров, не существовало парня который выдержал бы ее танца.

- У меня слишком мало здоровья. Я умру от одного удара такого монстра; это как, нормально?

- Я нападу на них, а потом танцуй.

- Я верю в тебя, Виид.

Темные Рыцари узнали его и атаковали.

- Враг нашей церкви!

- Этот конспиратор разрушил нашу религию и убил Первосвященника!

- Порочный парень, вовлекший варваров в битву пришел.

Темные Рыцари начали злиться.

Вызов рыцарей!

Было много случаев когда рыцари настаивали на честной битве. Потому что у них была честь и гордость, рыцари предлогали битву 1 на 1. Однако, такие правила не принимал Виид. Он стал врагом который не мог сосуществовать вместе с Церковью Эмбиню.

Рванув в бой, Рыцари гремели костями, их сила была ужасной. Сила их была достаточной чтобы легко ранить даже Короля Гидр. Из за большого веса их брони, Выносливость и Здоровье будет падать даже если они блокируют удар щитом. Но Виид имел хорошую защиту.

Плотно закрыть глаза!

Это была техника война которая поднимала настойчивость и выносливость хотя и ограничивала обзор.

Это не все; он едва мог использовать ее, но Клинок Лунного Скульптора повышал уровень атаки и защиты. Когда он использовал только навыки атаки, он мог игнорировать защиту врагов и наносить много урона. Все благодаря характиристикам Скульптора, который вырезал материалы с помощью техники которая помогала использовать свет. Так же было возможно использовать свет чтобы ослепить врага или его окружение. Все его тело светилось а крылья расправились, он проник в толпу монстров. Точные навыки мечника были направленны на уничтожение монстров которые приближались с космической скоростью. Он бы мог даже выстрелить светом и ударить по ним, но расход маны был слишком велик. Даже когда он разорвал их строй размахивя мечом, ему потребовалась всего минута чтобы разрубить их на куски. Битва занята некоторое время и как правило прошла скучно всего за какие то 30-40 секунд. Конечно ему пришлось отдохнуть после изнуряющей битвы - он потратил всю выносливость и ману.

Он так же мог использовать Крылья Света чтобы обойти монстров сзади и напасть с тыла. Методы битвы его были бесконечны.

Однако, не было повода биться сейчас изо всех сил. Самые большие силы пришлось использовать в Крепости Эмбиню, но призванный Балкан, Король Гидр и Имуги бились лучше чем он ожидал. Он попытался раскрыть свои настоящие навыки для того, чтобы срубить сразу все головы Королю Гидр, и в конце концов ему это удалось.

- Я сыт по горло охотой, мне скучно.

Преследуя свой собственный рост, Виид уже давно устал от кучи стычек и битв. Он мог легко поднять Силу или урон в битве

и выжать из себя все соки. Для невероятной эффективности боя, он мог пожертвовать очень многим.

Подземная тюрьма была просто забита монстрами. Так как он ожидал что будет биться продолжительное время, то не мог полагаться только на навыки потребляющие Ману.

- Земляной, приди ко мне.

Дух земли появился перед его взором. Он был свеж, так как Виид сделал его собственно ручно. потратив немного маны на призыв он получил послушного духа. В его нынешнем состоянии очень быстрого восстановления маны, он мог призвать столько духов, сколько хотел.

- Я пришел по команде господина Виида, самого прекрасного на всем Версальском Континенте. Я превращу землю в грязь прямо сейчас.

Другие духи были надменны и тратили много времени на приветствие призывающего. Даже большая близость с Элементалем, легко заставляла их подчиниться. Тем не менее, Земляные могли уйти так же быстро как их призывают.

- Что за дух?

- Это дух земли? Как быстро появился!

Таковы были удивленные возгласы людей увидивших Земляного.

- Ура Виду, за абсолютную харизму! Я Выполню любую вашу команду. У вас есть работа для меня? Пожалуйста поручите мне ВСЕ!

- Вы можете драться с нами, - ответил Виид великодушно.

- Спасибо, Мастер. Я не забуду вашей доброты. Я расскажу об этом всем под землей!

Земляные подняли целый холм грязи и атаковали Темных Рыцарей. Они не нанесли большого урона, так как это была всего лишь грязь, но камни спрятанные внутри не оставили Темным Рыцарям выбора и они атаковали в ответ. Земляные даже не использовали ману, так как являлись духами. А Виид был буквально переполнен ею и не собирался жадничать.

- Земляной, ты можешь использовать столько маны, сколько захочешь.

- Я польщен, Мастер.

Бууууум!

Тучи грязи полетели в небо как стрелы.

Виид побежал в болото в котором находились Темные Рыцари, земля под его ногами стала твердой и ему было не сложно идти.

- Враг Церкви Эмбиню!.

- Хорошо что ты явился; Я порву тебя на части!

Хотя они были замазаны грязью, они сумели поднять мечи на Виида.

Рыцари были высокими, но сейчас примерно с рост Виида, так как они по колено увязли в грязи.

Темные Рыцари сумасшедше размахивали грязными мечами. Меч Виида настигал клинки рыцарей с красивейшим звоном, как будто меч властвовал над другими.

Словно молния его клинок прорезал стадо Темных Рыцарей.

- Костерез!

- Острый клинок!

- Меч иллюзий!

Сверкали мечи Темных Рыцарей, активирующих заклятья. Урон усиленный навыками мог пробить кости врага! Темные Рыцари даже использовали навыки превращающие один меч в пять. Они окружили Виида и начали атаку, а он избегал атак Костереза который наносил коллосальный урон если попадал на его голое тело, вертясь как уж на скоровородке. Он едва избежал атаки, и тут меч разделился на 5 и атаковал его.

"В таких навыках всегда есть слабое место" - подумал Виид.

Решающий недостаток - сила урона разделялась на 5!

- Танец меча.

Виид проворно передвигал ногами и паррировал все пять мечей.

- Арррх!

Кажется Темные Рыцари испытывали стыд из за того что их атаки провалились. Все из-за того, что они вложили всю свою гордость в совместную атаку и не были способны убить Виида.

- Костерез!

- Продолжайте напор!

Среди Темных Рыцарей, Виид проскальзывал как болотный угорь, попадая в гущу врагов, он использовал своих врагов так, что они не могли использовать навыки и не задеть других рыцарей.

"Ближний бой можно назвать самым эффективным."

Мечники могут использовать свои навыки с самого начала игры. Они используют навыки и выпады без колебаний и показывают разрушительную силу. Мечник - это профессионал наносящий больше урона с каждым уровнем. Это является основной причиной того, что они являются центральной фигурой в охоте.

С другой стороны, Виид доверял только своему скульптурному клинку и заставлял свое тело биться с врагами. При недостатке маны, ему приходилось переходить в ближний бой, которая усиливала его навыки и защиту. Рыцари были

быстры и опасны, но Виид был опытнее и сказочно их избегал.

"А они намного медленнее чем МЕЧи."

Едва кто-то мог предсказать с какой стороны нападет враг. Виид практически считывал намерения Темных Рыцарей и направления их атак.

"Если ты быстр и спокоен, ты никогда не потеряешься в битве с большим количеством соперников."

Мастерство Меча повысилось уже до среднего 7 уровня во время этой битвы. Так как навык меча Виида был выше чем у Рыцарей, во многих случаях атаки врагов не наносили никакого урона. Он использовал едва ли минимум своих навыков разрезая Темных Рыцарей словно масло. Виид скрыл свой навык Скульптурного Клинка, чтобы избежать внимания зевак. Он делал это специально, чтобы оставить большую часть навыков для непредвиденных ситуаций.

Темные Рыцари тяжело стонали, но не падали духом. Все потому, у них было много защиты и здоровья от полной латной брони. Тем не менее, урон идет не только от небольших ран, но и из-за меча Виида, Демонического Меча, который, как говорят, разбил самого дьявола.

- Проклятое Обморожение.

Часть тел врагов обморозилась, сила и ловкость значительно упала.

Здоровье падало на 35 единиц каждую секунду.

- Соблазнительный танец!

В дело вступила Хварен, и Темные Рыцари застыли на своих местах. Они пускали слюни с затуманеными глазами а некоторые потеряли рассудок. Хварен появилась как раз вовремя - враги были разделены и она бабочкой летала в танце между ними.

- Танцор всегда должен быть изящен!

Она даже использовала навык "Цветочное рассеивание"!

Пока Хварен танцевала, вокруг нее распространялся чарующий аромат. Более десяти Темных Рыцарей были очарованы и потеряли контроль над битвой.

Виид легко уничтожил Жрецов с ослабленной защитой. Убивать Жрецов дело простое и быстрое - у них мало здоровья даже на высоком уровне. К тому времени как он избавился от Жрецов, Темные рыцари Атаковали Виида силами в три раза меньше благодаря работе Хварен.

- Слишком просто.

Виид и Хварен идеально сочитали свои действия.

Виид избегал атак трех Темных Рыцарей как будто они махали ему рукой.

- Нанесен критический удар.

Точные удары всегда становились критическими!

Виид эффективно использовать Демонический меч Колдрима. Этот меч позволял навыкам Виида летать. Это было очень важно для нанесения крит. урона с помощью Силы и напора, но он наносил лишь много мелких ран. Он убил Темных Рыцарей после ослабления их семью проклятиями Демонического Меча. Виид фантастически двигался даже в броне, которая была слишком тяжелой.

Зеваки поотрывали рты.

- Какого черта?

- Как может человек так двигаться? Он что может предвидеть атаки Темных?

- Да даже предвидя их невозможно так двигаться. Он попадает своим мечом в центр меча врага и емняет направление удара.

Они не могли поверить в то что видят даже протерев глаза несколько раз.

Начинающие Войны или Рыцари бились получая кучу увечий, доверяя лишь толстой полосе здоровья, навыкам и броне. Даже если они и использовали определенное количество навыков, то были способны использовать лишь щиты и оружие для блокировки атак. Виид избегал меча врага буквально на волосок, снимал здоровье с врага и уходил в оборону. Если бы они знали что Виид ограничивал себя в использовании навыков, то начали бы сомневаться сами в себе.

- Даже видео с известным Мечником Версальского Континента так не будоражит.

- Ага, у него совсем нет чувства страха? Как он может просто летать в такой ситуации?

- Я помню его когда он бился летая на вивернах(драконах). Такая битва показывает настоящего Виида!

Битва с самым большим количеством ударов происходила прямо на глазах народа. Они были очарованны движениями Виида, они могли быть только удивлены навыками и умениями высокоуровневого игрока, но движения его тела являлись произведением искусства.

Сцена показывала что Бог Войны контролирует все движения и наслаждается битвой!

- Его характеристики и навыки полностью оптимизированы.

- Он отдает всего себя битве.

Обычные стандарты для хайлвлов это простое использование их техник боя. Они решали использовать те или иные комбинации по ситуации и выигрывали битву.

Для сравнения, Виид как будто рожденый в битве, показывал

точные движения и решения.

Даже если характеристики игроков будут такими же, их представление в битве может в разы отличаться из-за их стиля. В играх с драками, это было как небо и земля даже если хар-ки игроков и их навыки будут одинаковы.

Нормальный человек не может прыгнуть прямо в гущу врага и размахивать там мечом, они бы даже не попытались бить по их мечам чтобы отклонить атаку. Нет, они бы конечно справились с Темными Рыцарями, но в первую очередь беспокоились бы о своих сопартийцах.

Даже у зевак, которые бились с ними до Виида, начинала бурлить кровь в жилах. Это так их взбудоражило, что они не замечали ничего кроме битвы.

- Тут больше 10 Темных Рыцарей, но он охотится на них только с четырьмя игроками. Это было бы возможно если бы минимальный уровень игрока был 300, но...

- Ты только посмотри на Художницу там! Она одета в тунику 30 уровня!

- У нее правда уровень меньше 50?!

- Ее профессия Художник. Она даже не участвует в битве просто рисует.

Юрин рисовала мощных Темных Рыцарей одетых в простую, тонкую броню. С помощью кисти она пририсовала им бороды и волосы из носа, а одеты они были в колготки а не в броню.

- А как насчет оружия Шаманки?

- Она самый известный Шаман в Море. Я уже был с ней в одной группе, но...у нее даже 250-го уровня нет.

- Ты хочешь сказать что она уже тогда охотилась на Темных Рыцарей? Это смешно даже с Виидом.

- Шаманы тоже впечатляют, и я никогда не видел Танцовщиц так агрессивно участвующих в битве. Если бы только я мог танцевать как она...

Пока зеваки набивали цену, настроение Виида портилось.

"Как скучно."

Способности Темных Рыцарей были впечатляющи. Они были рыцарями и наносили тяжелые и значительные повреждения, поэтому во время драки нельзя быть беззаботным. Если бы у него был трехсотый уровень как раньше, он бы охотился на них куда с большим энтузиазмом, так как они были бы сильнее него. Но у Виида был уже 370 уровень, и он мог играючи от них отбиваться. Он рос попадая в неординарные события, враги его были идеальны и едва ли давали Вииду передохнуть.

"Слишком слабые."

Даже после охоты на нескольких Темных Рыцарей сразу, он

думал о жизненной несправедливости.

После входа в подземную тюрьму, Виид легко вырезал монстров. Он так легко на них охотился при помощи Хварен, которая усыпляла их танцем. Так происходило лишь потому, что кругом было много зевак. Его скорость восстановления Здоровья и Маны были на высочайшем уровне из-за скульптуры что он сделал недавно, поэтому ему просто наскучивало биться и биться.

Монахи Церкви Эмбиню появились перед Виидом. Они были очень сильны и быстро использовали удары и пинки своего главного арсенала.

Виид прикрывал Скульптурный Клинок другими навыками. Он использовал именно его, потому что постепенно продвигал уровень владения мечами.

- Цепочка пятнадцати ударов.

Ба-ба-ба-ба-ба-ба-бам!

Он атаковал их без жалости и сдержанности. Действовал он без совсем безжалостно и не оставлял места великодушию.

- Каменный кулак!

Когда Монахи использовали свой навык, он просто стоял и смотрел. Экипировка Виида была настолько хороша, что удары Монахов были ему как поглаживания.

- Ты меня сейчас ударил что ли?

Виид открыл глаза. Его стойкость даже не повысилась от смешных ударов. Ему совсем не нужно было ждать пока его ударят если его навык даже на 0,01% не повышался!

- Цепочка пятнадцати ударов!

Па-ба-ба-ба-ба-бам!

Он жестоко избивал Монахов. Бил там, бил тут, преследовал и снова бил, бил снова и снова потому что не хотел попусту тратить навыки пока они не умрут. Восстановление маны было таким быстрым что мана пополнялась сразу же, даже если он использовал навыки.

- Виид! Пришла твоя смерть! Я слышал много о твоих грязных преступлениях. Я отомщу за Церковь Эмбиню!

Элитный Темный Рыцарь, с трясущимся подолом мантии, приблизился к нему в подземной тюрьме. Если бы на месте Виида был кто-то другой, сформировалась бы натянутая атмосфера.

- Элитный Темный Рыцарь, ты пришел как раз вовремя. Меч Кайзера!

Он избегал атаки элитника и активировал ультимативный навык заранее.

- Элитный Темный Рыцарь впал в состояние паники из-за большого шока.

Виид поднял меч и ударил.

- Ну и зачем ты вылез? Умри! Умри!

Элитный Темный Рыцарь опустил плечи и потерял жизнь напрасно.

- Экипировка!

Виид облизал нижнюю губу языком. В такой ситуации губы Виида пересыхали и ему хотелось пить.

Увлекшись боем без раздумий о защите, он не заметил что от монстров остались лишь куски плоти.

Зеваки следовали за ним от самого начала все дальше и дальше.

- Ох...

- Поэтому говорят что в местах где побывал Виид остаются засохшие монстры.

- Только подумать что все это натворил он. Он не оставил даже одного и просто бил его снова, снова и снова.

- Нет, ну ты это видел? Он бил монстра трижды после того как тот умер и упал на землю.

- Я никогда не видел чтобы монстров так убивали.

- Его слава не была просто слухами.

Зеваки быстро отступаои, боясь человека который так жестоко охотился на монстров! Даже отойдя на почтительное расстояние, они все еще слышали что говорит Виид. Эту беседу они услышали после того как он убил пять Темных Рыцарей и приспешников Церкви Эмбиню.

- Давайте драться быстрее.

- Как?

- Огоньки взываю к вам.

Восемь уникальных духов огня появились переполенные маной. Духи полыхающие красными телами упали на колени и склонились перед Виидом. Контроль над духами автоматически делал Виида выше в чужих глазах.

- Ты звал, о великий, самый известный создатель под небом!

- Давайте парни, поиграем немного с огнем. Залейте огнем все до того края.

- Поняли, Мастер.

Виид знал о заблокированных путях и поэтому снарядил экспедицию в подземную тюрьму. Тут было много ловушек, в которые попадали как монстры так и игроки.

- Убедитесь что вы проверили каждый безлюдный уголок и залили его огнем, - предупредил Виид. Если в огонь попадут люди которые охотятся в этих местах, он станет убийцей.

- Выполним команду ценой жизни! Большая честь служить тебе!

Темные Рыцари и монстры заполонили блокированные пути подземной тюрьмы.

Сухой воздух вокруг них становился все горячее и горячее. Когда пламя поднялось, крики мучений разлетелись по всему подземелью.

- Вот это урожай! Цепочка пятнадцати ударов!

Виид убивал каждого горящего монстра.

Как опытный фермер он точно направлял серп в горло, голову и другие жизненноважные точки монстров.

- Ах, этот вкус охоты!

Монстры пачками падали у ног Виида. Когда лут и экипировка падали из монстров и сияли серым цветом, Виид выбирал самые дорогие и укладывал на спину Желтого прямо в разгар битвы. Его руки сами занимались бизнесом.

- Ха! Действительно смешно!

- Разве можно так охотиться?

Зеваки никогда не видели такой охоты. Нормальные группы складывали добычу в одном месте после зачистки местности. Они так же переписывались, готовили еду и отдыхали. Если скорость монстров была медленной они могли охотиться в походе. Когда охота шла таким образом лидер группы вверял материальные проблемы Ворам, Авантюристам или Ассасинам, так как они могли легко встать на след монстров и преследовать их. Найти монстров и выбрать порядок нападения было ответственностью лидера группы. Тем не менее, зная местность и зная характеристики монстров можно было повысить обычную эффективность боя.

Однако, у Виида было иначе. Его охота сводилась к сбору лута. Он брал все характеристики этого большого данжеона во внимания и выбирал всю зону как свои законные охотничьи угодья.

- Он наверное получает чертову тучу опыта.

- Только глянь на лут. С его скоростью тонны вещей будут валяться на земле через пару минут.

Зеваки начали ему завидовать!

Он мог охотиться так быстро благодаря своей бесконечной Мане. Таким способом бился Виид пока хватало Здоровья и Маны, но всему был предел. Он так же заботился о монстрах которых "затанцевала" Хварен. А благодаря Дейне с ее впечатляющими талантами Шамана, он получал очень эффективную поддержку в бою. Его ловкость повысилась а сила росла, что легко позволяло ему свести на нет все атаки Темных Рыцарей. Битва стала проще и удобнее благодаря Дейне.

* * *

Одна из групп, что охотилась в подземной тюрьме взяла перерыв.

- Фух.

Войн вытер пот со лба. - Уровень монстров просто ужасен.

Целитель тоже плюхнулся на землю даже не думая о том что замарает робу. - Я, как вернусь в Мору, начну хвастаться перед друзьями. Мы серьезно охотимся в этой тюрьме.

- Нам надо лучше охотиться или мы подведем сопартийцев.

- Тьфу, даже не смей такого говорить, из-за того что в данже мало людей, наш опыт растет очень быстро.

- Мы уничтожили целых семь паков за 2 часа. Это невероятный рекорд.

- Это самая быстрая битва за весь мой игровой год. Почти все монстры закончились, хороший спорт эта охота.

- Довольно удачно, ведь у нас в группе всего 7 человек. В следующий раз, давайте добавим еще пару дамажных мечников или Мага на крайняк.

Они общались и отдыхали, а 11 злобных Охотников Церкви Эмбиню подошли к ним вплотную.

Члены группы взяли оружия в руки и поднялись.

- Они нам даже отдохнуть не дают.

- Что нам делать? Они еще далеко от нас, может убежим?

Только сейчас они начали беспокоиться и их мнения разделились, большое создание и люди приближались к ним. Человек одетый в иссиня-черную броню Талрока, шлем, перчатки бежал во весь опор. За ним бежал старый наемник и три дамы в багажнике у большой черной коровы.

- Соблазнительный танец!

Танцовщица слезла с коровы озадачила еретиков-охотников, а шаманка использовала магию.

- Закрою глаза чтобы не видеть как их порвут на части.

Сила воли у еретиков была очень низкой, и, к тому же, они были мужчинами, поэтому во все зенки уставились на Хварен. Дейна даже не стала использовать высшую магию и не слезла со спины Желтого.

- Бог Эмбиню, неужели ты покинул меня?

- Я Еретик, осуди меня!

Пока Еретики кричали, Виид размахивал мечом, - Цепочка пятнадцати ударов!

Его навыки мечника не переставали удивлять, сила и умение помогли ему точно бить только в слабые места противника. Его Сила, Выносливость и переполняющее чувство боя были усиленны

благодаря Дейне.

Он использовал эффективный навык без жалости к еретикам-охотникам, враги размахивали оружием, но были беспомощны как младенцы. Они были прокляты ударами меча, а их тела загорались огнем и превращались в головешки. К концу битвы, Юрин слезла с Желтого и просто начала собирать лут.

- Бежим!

Очистив местность от еретиков, они побежали дальше. Появление группы, охота и движения были подобны молнии! Монстры спотыкались друг об друга улепетывая во все ноги. Но группа их догнала, уничтожила и пошла дальше.

Люди изумленно пробормотали.

- Что за чертовщина такая?

- Для тех, кто уничтожил еретиков так быстро...вы видели как двигается мечник? Даже если это навык, как он смог заставить врага бежать? Он легко заходил за спину врагу и убивал его, причем несколько раз подряд!

- А мне показалось что он специально давал себя избить потому что ему надоело уклоняться.

Не прошло и пяти минут с того как они ушли, а люди уже толпой бежали от туда, откуда пришел Виид, Желтый и другие. Это были зеваки, следующие за ним от самой Реки Плача.

- Простите.

- Да?

- Виид и его команда тут не проходили?

- Бог Войны Виид. Он был тут?

Молодой Войн говорил так, как будто пропустил что то важное в своей жизни.

- Я не знаю такого...а, группа с коровой только что убила еретиков и убежала дальше.

- Еретики! - другие зеваки вклинились в разговор, - Сколько их было?

- 11.

- 11! За сколько времени убили?

- Ну, как вам сказать...все произошло в считаные мгновения.

- Скажи сколько!

- Грубо говоря 2-3 минуты.

- Как быстро!

Зрители похлопали в ладоши и убежали за Виидом.

- Что это было?

- Может...это был Виид, тот Виид? Бог Войны Виид! Он охотится в тюрьме!

* * *

Дейна неустанно следуя за Виидом многое осознала.

"Он действительно сильно вырос."

Она предложила группу Скульптору которого встретила в Лавиасе, так как видеть как он охотится без команды было жутко. Несмотря на ограничения профессии Скульптора, она чувствовала сильное желание от него бороться с монстрами используя всю свою силу. Скульптор, который повысил сопротивления позволяя монстрам избивать себя, сейчас уже являлся известным Кузнецом и Портным. Он готовил еду в Лавиасе, но сейчас его Кулинарный навык поднялся на средний уровень. Он даже завел быка по имени Желтый.

- Бык-тугодум.

Мууууууууууу!

- Юрин, если тебе не где рисовать, рисуй на Желтом.

Мууууууууууууу!

Пока они отдыхали немного после повторяющихся баталлий, их охраняла живая скульптура быка по имени Желтый. Юрин и даже Хварен играли с ним даже во время боя.

- Брат, мы же его все равно съедим, зачем его красить?

- Говорят что черные свиньи Чеджудо очень питательны и вкусны; просто потому что они черные.

[П/П: Чеджудо это самый большой остров в Корее, известный своим туризмом, пейзажем и само собой свиньями.]

Мууу!

Желтый выл печально и злобно. Однако к нему не всегда так относились. Когда еда кончалась, Виид давал ему очень питательное сено, хотя ни кто не знал где он его берет. Юрин давала ему лечебные травы, а добрая Хварен - воды и мыла его тело и морду.

* * *

Второй день охоты в подземной тюрьме!

За несколько часов в день, когда другие идут спать, Виид просыпается и входит в игру. Так как он уже глубоко зашел в данж, зрители не могли за ним следовать. Виид практиковался в удержании света в руках, в отсутствии людей. Дейна тоже заходила в игру рано, поэтому их часто было двое.

Виид тихонько создавал скульптуру из света. У обоих было тяжелое настроение.

"Это шанс поговорить с ним."

Дейна начала первой, - Прости.

- Да?

Виид ответил грубо, как бы защищаясь. Он все так же подозревал Дейну как и в первый раз в Лавиасе, подозревал в том, что она украдет его лут и просто пропадет в данжеоне.

- Что за скульптуру ты делаешь?

Цветные огни сопровождали каждое движение Виида. Он не использовал один цвет, а использовал различные цвета смешивая и внося постоянные изменения. Они выростали когда он разводил руки и ярко сияли когда он выгибал запястье.

- Никакую, просто практика.

Скульптура, что делал Виид, постепенно принимала форму человека, как манекен. Дейна сидела рядом с ним и только и наблюдала использование света. Так как Виид пытался создать форму используя нити света, его работа была не легка. В работе были бесчисленные цвета и он старался подогнать их друг к другу.

Дейна не могла справиться с тяжелым молчанием и снова заговорила.

- Эту девушку ты любишь?

После вопроса она внутренне сжалась. Она спросила то, о чем всегда беспокоилась после того как увидела статую Богини Фреи в Море основанную на образе Хварен. Дейна верила что он скажет что любит ее. Но Виид покачал головой.

- Неа.

Поглотив свое разочарование, Дейна ответила: - Ой, прости меня за такой бестактный вопрос.

- Ничего, все нормально.

Виида снова поглотила скульптура. Хотя он сильно концентрировался на скульптуре даже в свободное время, его поведение сейчас странно отличалось от обычного. Когда с ним находился кто-то другой, он никогда не игнорировал беседу. Однако, обеспокоенный словами Виид, не понимал Дейну.

"Мы уже однажды попрощались, так что это нормально что он меня не любит."

Дейна собралась духом и спросила снова, - Может есть девушка которая нравилась тебе раньше?

Хотя иногда она действовала неожиданно и много раз спасала друзей лечением, сейчас ей стоило больших усилий задать этот вопрос.

Пальцы Виида на мгновение остановились, немного задрожали и напряглись. Тем не менее, он продолжил работу и ответил.

- Нет такой, кого бы ял юбил.

- Боже! - дейна улыбнулась с усилием. - Ты никогда никому не признавался в любви, никогда?

- Да, потому что никого не любил.

Дейна ударила себя по губам. Только подумать такой парень и такое холодное сердце!

- Понятно. У меня есть дела, так что я выйду из игры.

Виид даже не удосужил ее взглядом. - Хорошо.

- Тогда...

Дейна вышла из игры.

- Фух.

Виид собрал свет в скульптуру. Огни осветившие подземелье исчезли и стало темно. Было слышно только потрескиванье костра который он зажег чтобы скипятить воды и приготовить еды.

- Желтый.

Мууууу!

Сидя на голой земле, Желтый поднял голову и ответил.

- Ты знаешь что за девушка сейчас приходила?

Мууууу!

Желтый хлопнул своим коротким хвостом по земле и наклонил голову. Его могут слишком укорить если Виид увидит что его игнорируют.

Виид тихо сказал, - Моя первая любовь.

Первая любось которую человек не забывает. Он не мог забыть воспоминания о своей первой любви даже через года.

- Ее имя Дейна...ее профессия Шаман. Впервые встретились в Летающем Городе - Лавиас.

Он даже не признал ее когда снова увидел из-за проклятья. Тем не менее, она была тем с кем приятно поговорить и кого приятно послушать. Он наслаждался лишь тем что скажет ей привет или пару слов. Как Шаман, ее навыки были невероятны и могли поддержать магически в любое время. Она просто использовала магию поддержки для того чтобы было ей удобнее, ну, как привычку. Но с точки зрения Виида при получении бафа, он неосознано понимал что это не просто поддержка.

- Дейна. Это была она. Как я мог забыть такого важного человека?

Это были внутренние чувства Виида, которые он предал когда девушка была рядом.

- Я был рад ее видеть даже секунду. Просто потому, что она жива...но неужели она хочет забыть прошлое и начать жить заного? Я не знаю как помешать ей в этом, но у нее наверное много причин."

Желтый уставился на Виида ясными и большими глазами. Отраженный в глазах невинный человек сидел с опущенными плечами.

Глава 9
Одинокий странник

МЕЧи[П/П: Если переводить дословно то получится МечНубы, так что я использую просто слово МЕЧи] разделились и нанялись в Тренировочный зал инструкторами в деревне Орков, Королевстве Розенхайн. Зарплата была низкой, поэтому они легко могли бы уволиться чтобы найти работу получше. После того как их наняли, МЕЧи полностью увлеклись тренировкой людей на новом рабочем месте.

- Те, кто хочет учиться мечу, приходят в Тренировочный зал!

Однако, большинство игроков реагировали на это безразлично.

- Тренировочный зал? Это же место избиения чучел!

- Почему вы должны делать такую нудную работу и учить мастерству меча? Если вы просто хотите драться, вы научитесь этому все равно.

Над МЕЧами глумились даже новички! Тем не менее, было много любопытных новичков, которые решили попробовать Тренироваться. Им пришлось посещать Тренировочный Зал потому что они не могли покинуть город в течении четырех недель после старта.

- Держи меч вот так, и...размахивай с силой, и бей точно. Да не маши ты им перед собой; ты должен смотреть на действия монстров и атаковать их в слабые места защиты.

Получив много опыта от доджо, МЕЧи учили новичков азам.

- Если вы пришли в Тренировочный зал, то мы научим вас драться.

- А этому надо учиться?

- Для вас определенно будет полезно что-то узнать. Люди которые выучили навыки полностью отличаются в охоте от тех, кто не учился.

Этих слов было достаточно, чтобы начать вербовать народ на площади.

- Обучаем мечу. Принимаем только тех, кто хоть раз был в Тренировочном зале.

Верная позиция, ведь у большинства игроков боевых способностей совсем не было. Им не было причины охотиться без интенсивных физических тренировок, так как они легко распугивали монстров. Только после того, как МЕЧи обучили новичков азам, охота стала намного проще. Так как МЕЧи учили их как справиться с разными типами монстров, игроки сбегались

к ним даже с других королевств и выстраивались в очередь.

Каждый раз когда МЕЧи проводили урок, люди приходили на них толпами. Иногда на уроках сидело от 500 до 1000 новичков и смотрели приемы, которые демонстрировали МЕЧи.

- Меч острый, да? И вы не должны бояться порезаться, так как вы обучитесь защищать себя и сопартийцев.

Урон МЕЧа501 был идеальным. У него был собственный шарм потому что он был практически самым юным в группе по доджо, изнал как угодить старшим братьям. Для старших, он был как племянник, а для молодых студентов он был как друг и как старший брат.

- Как круто.

- Он выглядит немного пугающим, но думаю он хороший.

Человек всегда выглядит круто, когда отдает себя работе!

Мастера увлеченные доджо и искусством меча были очень привлекательны. Но было обидно что женщины не могли лично убедиться в этом.

Работая инструкторами в Деревне Орков, МЕЧ419 показывал как он умело владеет мечом. Ему пришлось двигаться медленно, чтобы новички повторяли за ним.

- Чвик, у меня не выходит, учитель.

Движения с трудом давались орчихам из за их характерных внешних черт. Но что бы не происходило, инструктор старался научить всех.

- А это делается вот так...

Он слегка прижался талией и показал как надо держать меч в правильной траектории. Природный талант! Удовлетворенная улыбка появилась на лице МЕЧа, который обучал людей.

- Инструктор, вы так умелы.

- Если у вас будет время, вы можете поохотиться с нами? Чви-чвик.

Ну вот и поступило предложение от женщины.

- Конечно.

Так как они бились вместе, инструктор учил их движениям.

- Я Лиачви. Чвик. Мы можем позаниматься в другое время?

- Я МЕЧ419.

Так же пришел запрос дружбы, который так сильно ждал МЕЧ.

- Мы можем придти посмотреть на доджо, пока вы отдыхаете?

- Конечно, назначим встречу в парке аттракционов.

Благодаря агрессивным игрокам женского пола, у МЕЧей появлялись ученики которые назначали им встречу. А храбро завершив свидания, ученики говорили о своих героических подвигах.

- Я пойду в парк аттракционов с ней, и...уху! Коллеги не удивляйтесь! Я нашел ее первый!

- 419-тый! Ты с катушек съехала? Они за это по головке не погладят...

- Ты думаешь я специально? Мы столкнулись у фонтана когда наши руки соприкоснулись и вот так вышло.

- Так вышло?

- Ну как объяснить тебе, как будто я почувствовала что то странное от касания к его руке.

- У тебя внутри что то перевернулось просто потому что ты держала его руку?

- Ага, типо того, надо попробовать чтобы испытать.

Ученики обсуждали свои мечты о назначении встреч со своими учителями.

Девушки-игроки не были единственными кто получил навык владения мечом. Тут было одинаковое количество женщин и мужчин, которые учились использовать меч. Люди всех возрастов собрались в Тренировочном Зале. Все потому, что их навык меча вырос до продвинутого уровня, и уних был шанс стать сильнее, как инструкторы. Если они научатся демонстрации искусства, новички смогут копировать движения. Даже мастерство новичков будет быстро рости.

Новички которые учились благодаря мастерам намного быстрее.

- Пожалуйста научите меня учитель!

- Я хочу охотиться. Пожалуйста наставьте меня!

- Сегодня будут уроки?

* * *

От новостей что МЕЧи легко поднимают уровень владения мечом, тысячи игроков собирались у входа в Тренировочный зал. Даже люди которые покинули деревню после 4 недель вернулись туда. Приходили даже игроки среднего уровня - около 200-го. Тренировочный Зал превратился в землю обетованную для обучению навыкам меча. Людей раздражало наличие огромного количества учеников, но они воспринимали людей как студентов-энтузиастов, желающих учиться. Даже самые нубские новички не имеющие денег, были приняты на учебу.

- Вступительные всего 9 кусков ржаного хлеба!

- Черт!

- Вы не сможете стать настоящими войнами, если не познаете голода. Голод ослабляет человеческое существо.

Студенты МЕЧей, мужчины и женщины всех возрастов, разошлись по всему континенту.

Их крепкие плечи и намеченные глаза, тактические беседы проводимые между ними, так же расползлись по Королевству Розенхайм и горам Юрокина.

- Как я рад.

- Давно не виделись! Я верил что увижу тебя когда нибуть в Тренировочном зале. Пойдем охотиться?

- Звучит неплохо. Но сколько тебе лет?

- Девятнадцать.

- О, так мы ровестники. Кто твой наставник?

- МЕЧ385.

- А я обучался у МЕЧа417.

МЕЧей теперь называли учителями меча в Королевстве Розенхайм и Горах Юрокина.

МЕЧи не забывали свою страсть к охоте на сильнейших монстров континента.

- Надо и нам заработать славу. Не поймать ли нам кого-то на подобии Костяного Дракона или Имуги в течении одного месяца?

Они охотились даже когда обучали, и повышали сами себе навыки владения мечом. Мастерство меча может повышаться довольно быстро если игрок бьется и побеждает высокоуровневых монстров. МЕЧи не обращали на слабых монстров никакого внимания, просто убивали с одного удара. Большая часть их славы достигнута на охоте. Даже крутая скала превращается в ровную землю просто потому, что два МЕЧа сходятся вместе.

- Брат, я устал; ты хочешь туда забраться?

- Будет забавно.

МЕЧи сконцентрировались на подъеме на горы Юрокина. Это был шанс для них получить незабываемый опыт пройдя сложный путь в горы и подземелье. МЕЧ4 и МЕЧ5 взбирались на хребет скалы, на которой и ногу поставить было почти не куда.

- Пятый.

- Да?

- Мы умрем если упадем с такой высоты?

- Выживем, ведь можно цепляться за ветки при падении а потом использовать перевязку или просто воткнуть короткий меч в скалу и соскользить вниз.

- И после всего этого мы не умрем?

- Конечно.

- Я устал, не хочешь спрыгнуть вниз?

Сказанные слова повергли бы в шок других. Даже если навыки МЕЧей будут занижены, их уровень упадет, и они потеряют экипировку, то шанс их смерти составит 1 к 1000. МЕЧ5

воспринял слова брата как простую речь.

- Кажется будет весело.

- Я первый.

Им оставалось совсем немного до края, но МЕЧ4 отцепился и полетел вниз с большой скоростью.

Они жили свободными, как ветер и испытывали вкус жизни.

* * *

После спуска в подземную тюрьму, Виид отправился в место где находились заключенные церкви Металлост уже более четырех дней. Он мог легко сократить время если бы сфокусировался на прямой дороге. Однако, он упивался очищением местности от монстров и дорога заняла дольше времени.

Она бы также заняла немного меньше времени если бы Виид охотился на монстров в одиночку, но помощь Желтого в битве была огромной, поэтому ему приходилось мириться. Когда они были на лугах, Виид часто седлал быка и использовал как лошадь бедного, невинного Желтого. Если он боролся скача как лошадь, его опыт и навыки повышались. В подземелье где не было места для разгона, Виид использовал Желтого в качестве склада для лута. Но сейчас, Желтый нашел применение сам себе. Он открыл навык отбрасывания врагов задними копытами, и использовал на тех, кого усыпила Хварен своими танцами.

Задний удар быка!

Когда он бил их со всей силы, Темные Рыцари отлетали очень далеко. Удар был так же хорош как и удар Меча Кайзера. Получив "пинок под зад", Темные Рыцари умирали мгновенно если Дейна и Хварен просто добьют их дубиной или коротким мечом. Девочки "заботились" о Еретиках, их приспешниках и других монстрах с Желтым и эффективность охоты повысилась в разы.

Мууууууууу!

Как боевой бык, Желтый смаковал каждую победу над противником попавшим под его копыта.

- Отлично, Желтый.

Когда Дейна похлопала его по макушке, Желтый парил в облаках размахивая своим коротким хвостом. Виид с печалью разговаривал с Дейной, но Желтый не обращал внимания на это и продолжал идти рядом с ней. В корейском языке не существует пословицы, которой можно описать тупость быка.

Виид кратко оценил то, что скорость битвы возросла.

- Наконец-то он оправдывает свой хлеб, - Виид был как всегда

в своем репертуаре! Так как Желтый раньше заботился только о багаже, то теперь от и немного принимал участие в битвах. - Сколько сегодня стоит Корейская корова на рынке? Раньше я был тем, кто хотел продать его подороже, но теперь думаю не продавать.

Прорыв через подземную тюрьму! Это был очень большой лабиринт, но Виид не останавливался на середине пути. Данж уже исследовали другие, и он легко определял дорогу по следам с помощью Земляных духов.

Жрецы Церкви Металлост были истощены и одеты в черные грязные робы.

- Кто вы?

- Я уничтожил Церковь Эмбиню и пришел спасти вас, - Виид показал артефакт Церкви Металлост и только тогда жрецы поверили ему.

- Почему же ты пришел только сейчас?

- Черт побери, я думал что состарюсь запертым тут навеки и умру!

Они были раздражены тем, что он не спас их быстрее. Если вы не проходите задание быстро, то такие жалобы будете слышать постоянно.

Вииду тоже было что сказать. "Я пришел сюда так быстро как смог после создания скульптуры, продажи лута и квеста. Я сделал все что смог."

У него была гордость, которая позволяла оправдать себя в любой ситуации! Другие игроки теряли терпение и даже злились на старых жрецов за такую недобросоветсность, но Виид был не таким.

- Я прошу прощения. Все потому, что я пытался провести вас в безопасности, так как остатки Церкви Эмбиню могут прятаться. А сейчас, пожалуйста пойдемте с нами, - так как старый жрец тоже был его клиентом, он не забыл добавить дружелюбную улыбку.

- В любом случае, спасибо за спасение.

Жрецы поднялись со своих мест. Виид смог легко освободить их от ножных кандалов, хотя он и не был Вором. Он использовал свои Кузнечные навыки чтобы освободить их всех. И он не приминул забрать остатки кандалов себе, ведь это хороший металл.

В то же время, люди которые получили квест "Освобождение заложников Церкви Металлост" и охотились в местности, собрались вместе.

- Он уже здесь?

- Как он пришел так быстро?

Участники квеста имели некоторые сомнения об их прибытии, даже если с ними был Виид.

Сейчас пришло время покинуть тюрьму. Дорога на выход была не очень сложной, они могли легко и быстро выйти, потому что зрители следовавшие за Виидом сейчас охотились в важных точках тюрьмы и игроки которые участвовали в квесте убили почти всех монстров.

- Спасибо за то что спас нас.

- Это мое предназначение.

- Есть ли что-то что я должен сделать прямо сейчас?

- Да, если это правденый поступок, то он не терпит отлагательств.

Под пристальным взглядом Виида и участников квеста, Жрецы Церкви Металлост отправились в храм и зажгли факелы. А потом они приготовили ритуал, который бы успокоил духов Реки Плача.

Темные и мутные воды Реки Плача начали светлеть.

Дзинь!

Освобождение заключенных Церкви Металлост

Река Плача очищена.

Река наполнена слезами духов которые страдали от смерти!

Жрецы Церкви Металлост раскаиваются в своих ошибках и возобновляют работу над управлением духами.

- Вклад в Церковь Металлост возрос на 2.700.

- Уровень повышен.

- Из-за очистки Реки Плача, Слава повысилась на 320.

- Вера повысилась на 37.

- Удача повысилась на 4.

Это была довольно сравнительная компенсация. Виид не исследовал подземную тюрьму чтобы спасти заключенных. Он поручил большую часть надоедливых заданий другим игрокам, но даже после этого, его уровень повысился на 1.

Юрин, Дейна и другие игроки получили по 10-20 уровней из-за большого притока опыта.

- Уехуууу!

- Этот квест самый лучший!

Для тех кто участвовал, это было задание которое дало им награду, которая никогда никому не доставалась.

Виид не завидовал получению уровней другими. Естественно,

игрок становится сильнее если уровень повышается. Однако, характеристики и навыки являются важнее чем это. Если вы только растете в уровнях, то в конце концов ваши навыки станут меньше чем сам уровень, персонаж просто станет мусором, поэтому быстрый рост не всегда полезен.

Так как квест был завершен, мутная и желтая река Плача стала потихоньку очищаться.

Здоровье будет уменьшаться из-за смерти, а шанс неудачи уменьшится на 13%. Когда Некроманты будут поднимать Нежить, маны будет тратиться немного меньше.

Старый наемник Смит сказал: - Ну вот это и произошлою Церковь Металлост...я думал что это была церковь которая только вредит Версальскому Континенту...

Дзинь!

Квест "Любопытство старого наемника" завершен.

Старый пьяница Смит узнал правду об истином Графе Церкви Металлост.

Очень любопытный старый наемник смог решить одно из своих дел в прошлом.

- Слава повышена на 260.

- Квест "Предпосылки для Агента Империи Нифльхейм" завершен.

Квест сложности А был решен. Он взял с собой Смита и отправился к Реке Плача, боролся с преследователями Церкви Эмбиню. Это была не просто потеха над любопытством пьянчуги, этот квест являлся частью цепочки.

- Приходи в любое время в ту таверну, где нашел меня впервые. Так как ты давал мне много выпивки, я куплю тебе ее тоже. Я знаю довольно много, поэтому если будет любопытно - спрашивай.

Это была абсурдно скудная награда от бедного наемника Смита. Столько вина и Виид никогда не пил, впрочем, он не спорил. Он получил много непонятных квестов из-за его бесконтрольно высокой славы. Были времена, когда за квест он получал очень много а иногда и очень мало. Он пытался понять все с открытой душой.

- Похоже, мне сегодня будет сниться кошмар.

В обмен на такую награду, он решил написать кучу оскорблений о Смите в своем дневнике.

- Я получил много опыта, потому что я был все время

вместе с вами, старец. Жаль, что мы не сможем больше путешествовать по Версальскому континенту вместе.

Наемник Смит рассмеялся, показывая пробелы своих редких зубов.

- Пришло время для старого деда вернуться в таверну. Достаточно того, что я сделал в приключениях, когда я был молод. Даже если я и очень любопытен, я не думаю, что смогу сам отправиться путешествовать. Ну чтож, мне моя наемничья карта больше ни к чему, забирай себе.

- Вы приобрели наемничью карту класса S.

Виид никогда не отказывался от взятки или подарка, который ему предлогали

- Идентификация!

Карта Гильдии Наемников
Прочность: 30/30.
Карта сделана из бронзы.
Особенности: Можно выполнять все квесты гильдии Наемников. Можно получить на 200% больше награды.

Это была карта наемника, которую можно было бы назвать драгоценным сокровищем для наемников; даже если игрок и не был наемником, то многие ходили в их гильдию за квестами.

- Наверное стоит кучу денег!

Учитывая дефицит таких карт на континенте, он сможет получить огромные деньги. Старый Наемник Смит дал ему еще один подарок.

- Возьми и это

Виид взял его, как ему сказали снова.

Это была старинная печать, которая имела корпус из нефрита и ручку с золотым драконом. Очень старый артефакт, его цвет не походил не один из тех, что Виид видел на прилавках игроков и НПС. Часть печати была разрушена.

- Идентификация!

Неизвестный Предмет
Прочность 3/20.
Это очень ценный объект, сделанный по весьма исключительной натуре скульптора.
Этот элемент, старый Наемник Смит не продал даже за алкоголь, несмотря на отсутствие денег.
Предмет повредился пройдя войны и временя.

Особенности: Гарантирует особую удачу.

Виид поднял голову. Так получилось, что ему в руки попал бесценный предмет.

- Что это?

- Это то что я подобрал в обители Графа Савоида, в прошлом своей наемничьей жизни. Я хранил эту вещь потому что она приносила удачу, но...теперь ты можешь ее использовать.

- Я с радостью принимаю ее.

Виид положил предмет в карман.

Дзинь!

- Вы обрели имперское сокровище Нифльхейма.

Вот этого он и ждал с самого начала. "Похоже Агент Империи Нифльхейм связан с предметом".

Если бы он захотел узнать происхождение предмета, ему бы потребовался более точный навык идентификации.

"Надо позаботиться об этом в первую очередь."

Виид огляделся. Тут было много игроков которые наблюдали преображение Реки Плача. Так как это было историческое событие, то на реке можно было заметить перешептывание.

- Мой уровень поднялся на 4. Я получил кучу славы.

- Правда? Черт. Надо было тоже взять квест. Я слышал что охота в подземелье довольно хороша?

Он также видел игроков которые выполнили квест и были счастливы.

- Эй, вы, - сказал Виид всем.

- ...?

- Квест еще не закончился.

- Это цепочка квестов?

- Тогда ты поделишься и другими?

Как злой гений Виид расплылся в улыбке и кивнул, - Конечно. Этот квест мы начнем вместе, и увидим вместе как он закончится.

Цепочка квестов Церкви Металлост!

Жрецы Металлоста направлялись к Вииду.

- Хоть мы и оставили многие беды позади, осталось еще много дел. Мы так же ищем новых последователей для того чтобы...

- У меня плохое чувство что остатки Церкви Эмбиню все еще тут.

Разрушение 11-го прихода Церкви Эмбиню и Личная просьба церкви Металлост все еще не выполнены.

"Остатки Эмбиню - наверное осталась какая-то сильная

группа, поэтому они должны быть полностью уничтожены. А что насчет личной просьбы, то они хотят набрать последователей как и у других церквей."

Для Моры это было не плохо. Церковь Металлост была группой обладающей святой силой! С лечением, благословением и святой защитной магией они покажут себя выбираясь из подземной тюрьмы, где будет довольно много игроков для вербовки. Если они примут новичков и используют передвижной портал на Реке Плача, то расцвет Церкви Металлост будет на руку и Море! Даже если он будет выполнять цепочку квестов, то планирует делиться ими с другими игроками.

- Вау!

- Правитель Моры, Бог Войны Виид делится квестами!

- Ура правителю Моры!

Люди которые могли скрыть ревность собрались на реке Плача.

- Пожалуйста поделись со мной!

- Со мной! Со мной первым!

Они были как цыплята, открывшие свои клювы чтобы попросить у матери червя!

- Тем не менее, стоимость участия всего 998 золотых...

- ...

- ...

Наступила тишина.

Слова Виида разлетелись далеко

- Этот шанс приходит далеко не каждому. Я скину 30 золотых тем, кто приведет двух друзей или сопартийцев. Если придут семеро, я сделаю групповую скидку.

Это был безошибочный ход.

Как получить огромный доход от пляжа в летний сезон, так и тут - они не могли отказаться от предложения!

Только Хварен улыбалась и радовалась. - Как здорово, Виид делится квестом который получил с таким трудом с другими, он такой добрый...

Глава 10
Злополучные отношения с Бардреем

"Разрушение 11-го прихода Церкви Эмбиню" квест имевший сложность B.

- Ух ниче се!

- Мы собираемся с силами Церкви Эмбиню?

- А это не опасно?

- Кажется будет весело.

Виид продавал квест и расширил свой карман на 130.000 золотых. Он продавал его людям пришедшим из Моры даже поздно вечером. Какой прибыльный бизнес!

Желтый счастливо бродил рядом.

Мууууууууууууу!

Если его Господин будет богат, Желтый получит целые стога полыни

[П/П: Полынь в корейской кухне используется для многих блюд/]

Однако, Виид был бессердечным человеком. - Даже ячменный хлеб слишком дорог, поэтому на выходные соберем как-нибуть крошку-другую...но полынь? Боюсь я не смогу купить ее тебе. В будущем буду смешивать ее с твоим мясом, а пока нет. Корейский бифштекс с полынью, полувегетарианское блюдо!

Желтый сурово сверкал глазами, но так было изо-дня в день. Даже теперь, когда Виид готовил для него сено, ему приходилось собирать лечебные травы для Юрин и Хварен. Он ни на что не жаловался, но специально делал все медленно, как будто был голоден и терял от голода силы, как будто его заставляли делать ужасную работу после того как он встал с больничной койки. Даже Желтый начал задумываться о смысле жизни.

- Похоже пришло время идентифицировать предмет.

Виид вытащил вещь полученную от Наемника Смита. Он мог сразу сказать что его использовали. Это была печать, которая определяла статус богатейших лордов, например как Печатка Джорудиа.

- Идентификация!

Неизвестная печать Имперского Королевства.

Прочность 3/20.

Аккуратная печать, открывающая историю самого Версальского Континента.

Сделанна скульптором, чьи таланты невозможно

описать.

Предмет поврежден.

Художественная ценность% 39.600.

Особенности: Выносливость +60. Харизма +25. 50% сопротивление ко всем магическим повреждениям. Можно запугать рыцарей и богачей.

Дзинь!

За изучение Незвестной печати Имперского Королевства в деталях, Искусство повышается на 49.

Виид так же был выдающимся Скульптором, который создавал Великолепные и Мистические работы. Каждая его скульптура сотрясала Версальский Континент.

Но эта работа была настолько невероятна, что могла заставить дрожать Виида от зависти!

Широкая печать из нефрита, золотой дракон, который выглядел как будто мог летать в небе, обладал живостью и красотой.

- Это старая работа ... кажется потрепаной, ее слишком много лапали, но очень выдающейся работой.

Часть работы, до которой могли дотронуться руки была грязной, а рисунок печати практически исчез. Прошло много времени, но ее естественная красота не померкла.

Нефрит и золото. Печать была сделана с идеальным пониманием характеристик материала.

Части, которые не повредились, являлись работой уровня который не мог понять даже Виид. Из далека печать выглядела всего лишь грязным драконом, но в близи, чувствовалось что жизнь бьет ключом из статуэтки и она вот-вот улетит.

- Я знаю что это не обычная работа, но кто же все таки мог ее сделать?

На ум пришел только один человек.

Если это была императорская печать, то и сделать ее мог ни кто иной как император. Но теперь, пройдя сквозь века, печать выглядела поношенной.

Перед Виидом появилось видео, раскрывающее историю скульптуры.

Старый, немощный человек в простой одежде сидел и творил, во круг него собрались рыцари и маги, склонившись ниц перед творцом.

Чик, чик.

Форма дракона потихоньку выходила из под руки скульптора. Нож двигался медленно, как-будто дышал сам по себе.

Он придавал форму там, где было необходимо и убирал

лишнее в нужных местах. Были видны лишь простые движения, но золотой дракон уже выражал богатство так, что ни кто не мог оторвать взгляда.

С каждым движением ножа, люди боялись за ошибку, которая могла бы испортить работу. Однако, шаг за шагом фигура трансформировалась в статую, которая отняла больше нервов чем времени.

Сокровище! Золотой дракон и печать, которая, казалось, усиливает его достоинство и красоту!

Рождение королевской печати!

- Эта печать будет символизировать меня, - заявил старик.

Рыцари и Маги выкрикнули хором: - Воля Его Величества Закон!

Но это был не конец. Вскоре замок наполнился тысячами скульпур - людей, зверей, птиц и даже монстров с ужасающими характеристиками.

- Мы принимаем волю мастера!

* * *

МЕЧ глубоко выдохнул.

- Я слишком стар. Даже встречи с девушками даются тяжело.

Инструктор и ученики встречали орков, Темных Эльфов или людей более или менее проходивших по одному. Некоторые нашли подруг и охотились в группах.

- Слышал что даже МЕЧ16 ходит за ручки со своей подружкой.

- Когда?

- Около 37 дней назад.

- Ух ты, как он быстро! А нормально так быстро начинать отношения с девушками?

- Поправде есть еще быстрее. МЕЧ401 уже ходит с девушкой в театр.

- Черт, уже в театр ходят! Он же никогда не любил фильмы! Надеюсь он уснул на фильме?

Легенды, такие как любовные истории ходили среди учеников и вселяли надежду, хотя было много случаев когда пары встречались лишь пару раз и расходились, друзья отказывались принимать дружбу.

- Пф, все это происходит только с молодыми.

МЕЧ который завидовал страсти учеников. Если бы он был в возрасте как его наставники, он бы все равно смог встречаться с женщинами. В конце концов стать старше.

Однако, из-за того что МЕЧ был мужчиной средних лет, ему было неловко знакомиться с девушками или женщинами. Конечно, его боевые способности внушали уважение, несмотря на его 200й уровень, его приветствовали в любой группе. Если МЕЧ шел на площадь, то все пытались завербовать его.

Только, сейчас витало напряжение в охотничьих угодьях.

- О, господин МЕЧ.

- ...

Они часто использовали вежливость по отношению к нему. Молодые и юные члены группы использовали простую речь по отношению к друг другу, но не могли общаться так же с МЕЧом. МЕЧ пробовал найти себе девушку в группе того же возраста что и он.

- Будет не сложно если много разных людей соберутся вместе в мире Королевской Дороги.

Было много людей около 30-40 лет. Их часто можно увидеть в городах и деревнях. Если мужчины рыбачат, то другие смотрят как их жены готовят морскую рыбу для них.

- Милая, пожалуйста приготовь Тушеную рыбу.

Это очень теплая ситуация.

Было много случаев когда они открывали магазины, но их молодые дети легко могли купить оружие, броню или припасы.

- Сынок, ты можешь купить стрел на 20 золотых?

- Мам, это что злая шутка?

- Милая, наш сын говорит что уходит от нас.

- Хорошо. Как его родители, мы просто обязаны проводить его в путь, да?

МЕЧ бродил по городкам и городам. Он уничтожал монстров которые приходили из пустыни, прыгал в толпы монстров с одним единственным мечом.

- Когда я был молод, я не часто делал такие вещи.

Он положил меч меж зубов и прыгнул в реку. Когда ему хотелось есть, он ловил рыбу на глубине чистейшей реки. Правда сначало было трудно преодолевать силу течения и силу скольжения его меча во время поимке рыбы. Однако, МЕЧ вскоре сытно обедал и ужинал.

Дзинь!

Мастерство меча повысилось.

Его навык Мастерства меча поднимался даже тогда когда он рыбачил. Рыба не была высокоуровневым монстром, но сказывалось то, что он использовал его в любом месте и времени. Как скульптура, Мастерство меча растет на эксперементах.

- Пока я сделаю так...

МЕЧ выплыл на поверхность воды, набрал воздуха в легкие и

нырнул снова.

Чиииию!

Меч которым он взмахнул разрубил рыбу пополам.

Фехтование которое помогает разрезать суши!

Рыба превращалась в суши, пока он моргал глазами, в живую, под водой!

Сожаление заполнило глаза МЕЧа, - Кажется я слишком жестокий.

Прошло уже много времени с тех пор как он показывал кому-то свои навыки. После того времени, когда его жизнь и смерть разделяла доля секунды, он никогда не использовал все свои навыки. Даже Королевская Дорога для него была неким развлечением. Все потому, что он в игре тестировал навыки меча которые получил в спортивном зале в реальной жизни, но жалел убитую рыбу. МЕЧ практически никогда не охотился на травоядных, например на зайцев, белок или оленей по Версальскому Континенту.

- Есть что-то что я даже не могу есть...у меня нет смысла отнимать их жизнь.

Чувствуя сожаление, МЕЧ завернул рыбу в бинты. Некоторые рыбешки были еще живы благодаря его чудесному владению мечом.

Потом он поднялся на поверхность воды и поплыл по течению. Он не то что определил свое место назначения, он просто шел, плыл, бежал куда глаза глядят.

Некоторые люди тоже плыли вниз по течению. Он услышал беседу человека средних лет, беседующего со своей женой.

- Д-дорогая.

- А?

- Мы только...только что поймали сашими!

Живой сом завернутый в повязки практически откусил наживку и пытался вырваться.

- Мир - сложная штука.

МЕЧ уселся под большим старым деревом.

Его мастерство меча достигло Продвинутого 6 го и 89% уровня. С таким невероятно быстрым ростом, было странным что уровень мастера и уровень его мастерства были не далеки друг от друга. Но зачем повышать уровень, если можно доводить до совершенства Мастерство Меча?

- Это порок старой собаки. Может ли быть одинока девушка средних лет?

Даже начать общаться с женщиной своего возраста для него было неловко. Муж подошел забрать жену с берега, пока МЕЧ наблюдал и завидовал тому, как проводят счастливо они время,

поэтому он никогда не заговаривал с ними.

- Мистер, что вы тут делаете?

- ...

МЕЧ не ответил и махнул рукой, как бы прогоняя ее прочь. Девушка была милой и нежной даже для игрока.

"Она наверное хотела спросить меня про охоту."

Естественно он был мог ответить ей с доброй улыбкой. Он махнул рукой не потому, что хотел сделать плохо девушке, а потому что хотел оказать ей хоть какую то помощь.

"Зефи же советовал - общайся с женщинами, это важно."

Девушка заговорила с МЕЧом впервые за все существование его персонажа в игре. Он был большим, таким, что его внешний вид мог легко испугать любую девушку. Но более того, его глаза и дух были отличны от уровня обычного человека, поэтому даже бандиты избегали его.

Прямо сейчас, он хотел остаться один, потому что чувствовал что ему все надоело. Однако, девушка села напротив МЕЧа без намека на уход.

- Ау, мистер, вы тут один?

МЕЧ только слегка кивнул головой.

"Вижу что она намеренно выясняет все, она торговец или кто-то в этом роде? Или просто хочет помочь? Наверное ей надо дать полезное оружие, если у меня осталось такое."

Девушка с момент поколебалась прежде чем спросить. - Ты не хочешь с нами поохотиться?

МЕЧ ожидал чего угодно, только не этого и был немного озадачен. - Ты приглашаешь меня в группу?

К ученикам, он всегда обращался кротко и ясно. Он попытался не испугать девушка, но его голос был даже более низкий чем у мертвеца, потому что он не ожидал что будет говорить с противоположным полом.Вдохновленная его реакцией, голос девушки стал прочнее. - Давайте охотиться вместе, хорошо?

- Может быть. Это будет больно...если вы хотите получить рекомендации, я могу вам помочь.

- Мы пришли из Королевства Розенхайм. Нам немного тяжело охотиться самим, ну вы понимаете.

- Ну, - наконец, МЕЧ не смог отказать милой девушке в просьбе и поднялся с места. "Хорошо, мне ничего не остается, поэтому ничего плохого не случится если я поохочусь с ними."

- Твои друзья тут? - спросил МЕЧ недолго думая.

- Тут еще двое, мама и младшая тетя. Мама - Элементаль а Тетя призыватель.

Девушки часто выбирали эти профессии потому что духи и призванные существа были милыми.

"Элементаль, Призыватель. А этот ребенок Магиня? Полагаю, будет трудно втроем охотиться."

Когда они шли к группе, девушка начала чатиться.

- Папа сейчас занят, поэтому не может играть с нами. Моя младшая тетя все еще одинока и учится за границей, - почему то девушка описывала свою тетю в деталях, - Она бухгалтер. В этом году ей будет тридцать два, но она никогда не встречалась с парнями из-за учебы. Она милая, красивая и вообще очень хорошая. У них большая разница в возрасте между моей мамой, поэтому она играет со мной как сестра, так как я младше.

- Понятно.

- Но ее запросы высоки, поэтому...она часто не приходит на свидания, но говорит что еще не встретила того самого.

- Ее запросы и должны быть велики.

МЕЧ слушал ее слова бесстрастно. Потом они подошли к месту, где обосновалась ее группа. Было тихо, тут была женщина среднего возраста и собакоподобный дух и дама с приятным лицом около тридцати.

- Моя тетя любит мачо. Она так же любит боевые искусства, - сказала девушка.

- ...!

* * *

Руководство Убийц собирало информацию о Гильдии Гермес. Используя контактные группы, его задачей является слежка за тенденциями Версальского континента.

- Существует большая вероятность того, что правитель Моры это Бог Войны Виид...

Руководство приняло во внимание этот факт и сообщило наверх.

Бардрей сейчас находился в Подземелье Зиубеллин в Королевстве Хавен. Не будет лишним сказать что на этой земле больше не осталось монстров. Не только в Королевстве Хавен, но и повсюду, куда бы не пошел игрок, это место было самым худшим местом для охоты. Выключив шепот и даже окно чата гильдии, Бардрей заявил что не выйдет из подземелья пока не уничтожит колдуна по имени Зиубеллин.

- Что н-нам делать, Господин? - спросил его подчиненный.

Бардрей потратил большую часть времени со своими сопартийцами в подземелье. Ни кто не знал когда охота закончится.

Глава вздохнул: - У нас нет выбора, пошлите запрос войскам

гильдии, мы должны последовать за мастером Бардреем.

Глава и 30 членов гильдии Гермес вошли в подземелье. Все они имели как минимум 360 уровень, но уровни монстров были еще выше, поэтому они не могли не бояться. После долгих осложнений, они наконец дотигли места где сейчас был Бардрей.

Бардрей отдыхал и приводил оружие впорядок с двенадцатью элитными стражами. Войска монстров лежали трупами во круг места их отдыха и издавали мерзкий запашок.

- Господин Бардрей.

- За каким лешим вы сюда пришли?

- У нас есть что доложить.

Бардрей выглядел заинтересованным. Как и подобает тому, кто является сильнейшим игроком на Версальском Континенте, полностью экипированному в наилучшие предметы, он был само самообладание.

- Это насчет Бога Войны Виида.

- Виида говоришь...

Бардрей кивнул, - Если это о нем, то ты пришел не зря и не зря тратил свое время на дорогу.

Личность Виида опознана. Я уверен что он и есть Лорд Моры. Хотя есть много моментов которых я до сих пор не понял.

- И каких же?

- По нашим оценкам он начал играть в Королевстве Розенхайм, но с тех пор не прошло и полутора лет. Но это не важно. И вот что более шокирует то что его подработка - скульптор.

- Подработка?

- Принимая во внимание его боевые способности, мы думаем что на самом деле он не может быть Скульптором. Даже сейчас когда он создал Величественную работу, он создает в качестве хобби, и достаточно качественно чтобы сотрясти континент.

Он создал Пирамиду, Башню света и Статую Богини Фреи просто как хобби!

- Оооо, это ли не удивительно?

- Скульптурирование это хобби? Я полность. восхищен его работами.

Сопартийцы Бардрея высказались о Виде.

- Давайте подумаем, если это Виид, мы можем даже называть его нашим младшим братом.

- А, это как было в Землях Магии?

- С тех пор он стал лучшим игроком игры, ну вы знаете.

- Мы были лучшими в Землях Магии и причем довольно долгое время.

Элитная гвардия вела беседу с удовольствием. Они знали

друг друга еще с Земель Магии, были зажиточными лордами и управляли известными замками в старой игре! Бардрей тоже был лордом.

- Я скучаю по тем временам.

- Ну, а я не хочу возвращаться назад; я не хочу потерять весь этот чистый воздух Версальского Континента и снова двигать наши тела в бой.

- Я тоже не хочу назад, но...там все же было весело.

Лорды которые прошли огонь и воду, дискуссии, продажи и покупки чтобы попасть в Королевскую Дорогу, обсуждали прошлое. Популярность Земель Магии уже не та и само собой пошла на убыль. Как правители одного из регионов, они чувствовали это очень отчетливо. Огромное количество предметов, золота были уже вложены в замки лордов. Они собрали суммы которые обычные рабочие не могли бы даже вообразить. Большинство лордов были Темными Геймерами которые повышали свои доходы развивая свою компанию. Они пришли к заключению на собрании - они переходят в Королевскую дорогу.

Лорды собрали свои силы прямо в новой игре, так и родилась новая гильдия Гермес.

- Виид стал очень известен после нашего ухода.

- Он завоевывал квесты и подземелья которые даже мы не могли, да? Вы не знаете как я удивился когда услышал новости о том что он прошел даже лабиринт на острове Ивана Порте.

- Он действительно непревзойденный игрок. Хотя конечно, если Бардрей остался бы в Землях Магии, то он бы не отдал свое первенство так просто.

Бардрей только улыбнулся услышав эту беседу Элитной гвардии.

Система коммандования, которую проводила Гильдия Гермес была строга, но она не относилась к Элитной гвардии. Бардрей и бывший правитель замка, Элитная Гвардия стали основой Гильдии Гермес. С их соглашением, они решили что будут сильнейшими среди лидеров и других правлений. Их закон гласил, если кто то из Элитной Гвардии станет сильнее Бардрея, то он берет бразды правление на себя.

Таким образом лидер в Гильдии Гермес менялся несколько раз в начале Королевской Дороги. И для Бардрея и для Элитной Гвардии это стало возможностью стать сильнее быстрее чем другие. Конечно, было много замков которые полностью работали на опережение соперников. В Королевской Дороге, вы можете направлено продвигать свой рост, иметь быструю реакцию и острые чувства. Лорды которые стали отставать в росте стали

поддерживать влияние через политиков.

Гильдия Гермес была лучшей гильдией в Землях Магии. Они так же собирали информацию о Виде различными путями.

- Земли Магии и Виид...

Лицо Бардрея застыло в раздумьях. Такое выражение у него было не часто.

- Стир.

- Да, Лидер.

- Продолжайте следить за Севером.

- Принято.

- Но не нужно создавать больше проблем чем требуется.

- Что вы имеете ввиду?

Гильдия Гермес обычно раздавливала любых противников которые показывали хоть малейшее неповиновение. Они направляли убийц чтобы убить или захватить ключевых людей. Они так же не коллебались и совершали ужасные действия, такие как разжигание войн, сжигание деревень и разрушение замков.

- Нет нужды. Перед тем как сделать шаг вперед, он будет пойман и съеден гиенами.

Стир на секунду задумался и кивнул: - Вы правы. Армия Возрождения управляемая Даймондом скоро прибудет на Север.

Сила Армии Возрождения была очень ослабленна. Они не смогли взять Крепость Одина и в конце концов решили отступить; их территория в Центральном Континенте быстро редела. Армия Возрождения не смогла удержать Центральный Континент. На Севере не было сильного Королевства, поэтому они нацелились сюда. Они презирали отношения с Виидом, потому что он делает квесты Церкви Металлост, это он завоевал великую славу, которая остановила Армию Возрождения.

Бардрей сказал: - Виид действительно известен. Однако, как только он потерпит поражение, его слава испарится. Смерть нагрянет.

Повышение навыков и уровеней из-за охоты! Бардрей думал о тех вещах которые показывают на радио и телевидении.

После окончания охоты с Элитной Гвардией, Бардрей углубился в мысли об объекте его перерыва.

- Земли Магии, хм.

Он ушел из Земель Магии с лордами которые думали так же как и он. Они должны были сделать своих персонажей и подготовиться заранее, пока собирают информацию о Королевской Дороге. Однако, иногда он тайно заходит в Земли Магии и вспоминает прошлое. Это не трудно, так как своего персонажа он все еще хранит.

Земли Магии это игра, которая определяет твою молодость.

Она уже не так популярна, но если ты ее сильно любишь, то не можешь оставить никогда. Затем, он столкнулся со слухами о Виде в игре и о том, что он вознесся над Бардреем.

- Бог Войны Виид. Тот Виид сейчас является лучшим в землях Магии.

- Ему сейчас довольно легко, ведь Бардрей не заходит туда.

- Напротив. Нам удалось увидеть его, он сильнее Бардрея. Он не только ловит драконов в одиночку, как не может Бардрей, но и исследует подземелья.

- Ты имеешь ввиду сам, без всякой помощи?

- Это то, что Бардрей никогда не мог сам.

Они ранили гордость Бардрея. Он оставил это в прошлом и не верил слухам, но все еще чувстововал эту горечь.А теперь, прошло много времени и он снова встретил Виида пока охотился в подземелье - злая шутка судьбы. Когда Бардрей увидел его экипировку и имя, он догадывался что все это слухи.

В Землях Магии, слухи расходились лишь по клавиатуре.

Прежде чем Бардрей закончил печатать свое задание, враг, будь-то Виид или нет, напал на него. Но это был Виид, он атаковал любого кого встретит в подземелье!

Бардрею пришлось использовать защитные навыки и бежать. Он едва смог спастись лишь с тремя стами единицами здоровья.

Это стало днем позора, который никогда не смоется с Бардрея, считавшегося сильнейшим.

После полного Восстановления Здоровья и Маны и даже очистки экипировки, Бардрей вызвал Виида Снова.

- Я Бардрей. Виид, я перережу тебе глотку.

Он быстро произнес то, что подготовил заранее, но не дождался никакой реации. Все потому, что Виид не знал кто такой Бардрей и его даже это не заботило.

Виид просто использовал атакующие наыки, как обычно.

В битве, Бардрей чувствовал что он бьет стену которую не может пробить. Как будто крепость, которая имела толстые и высокие стены, которые в данный момент ему никак не преодолеть.

Виид увернулся от всех его навыков. У них была небольшая разница в экипировке и уровне, но навыки решали все. Не важно как пытался атаковать Бардрей, он реагировал быстро и контратаковал. Среди океана отчаяния Бардрей вдруг испытал поражение.

Он не мог этого принять.

Его гордость, как сильнейшего в Землях Магии, пошатнулась. Он взял небольшой переыв, но с его историей в старой игре, там делать было нечего.

Бардрей тайно преследовал Виида и сражался с ним пять раз.

Но результат был всегда один и тот же. Даже когда он преследовал его используя его же навыки и возможности, он все равно легко побеждал.

Уровень Виида вырос невероятно, а его экипировка стала лучше с каждым разом что они встречались, даже когда он убивал монстров своего уровня он не получал опыта.

Он превзошел уровень на который надеялся Бардрей и охотничьи угодья стали его собственными.

- Я тебя уничтожу, полностью. Не только тебя, но и всех кто тебя хорошо знает, так, что ты никогда больше не ступишь на Версальский Континент!